LE N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

NUMÉRO 87 • NOVEMBRE 1997

www.joystick.fr

JEDI KNIGHT • DARKEARTH • CARTES AGP joystick 87 NOVEMBRE 1997 • 38 F C'EST NOËL ! NON, JE BLAGUE !

joystick NUMÉRO 87 • 38 F

TRES BIENTOT

BLADE RUNNER,
Tomb Raider 2,
Baldur's Gate,
Battlespire,
Quake 2,
MAX 2,
I-War,
& F22...

TRES TEST

JEDI KNIGHT,
FLIGHT SIM 98,
DARK EARTH
SUB CULTURE,
PAX IMPERIA,
AGE OF EMPIRES

TRES HARD

CARTES AGP
Menace sur la 3DFX !



NUMÉRO 87 • NOVEMBRE 1997 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH



choisissez l'une des 8 cités pour fonder la capitale de votre empire.



Dans votre bibliothèque, les sorciers étudient de nouveaux sorts pour vaincre vos ennemis.

des rois sorciers

Du fond de leur tour, vos sorciers pratiquent leur art millénaire pour conjurer les sorts de créatures fantastiques.



vous affrontez les forces de Balkoth, zoomez en vous engageant dans un combat en temps-réel.



Sommaire

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS

ET AUSSI...



56 MATOS Le prochain épisode de la course à l'armement a pour nom AGP : Advanced Graphic Port. Aujourd'hui disponible dans les Pentium II, ce nouveau bus graphique d'Intel est une grande révolution pour la 3D. Il signe également l'explosion de Direct3D. Espérons qu'il ne s'est pas fait mal.



40 GROS PLAN Bioware a rebaptisé Iron Throne en Baldur's Gate. On s'en moquerait un peu si ce jeu de rôles haut en couleur ne s'annonçait pas comme particulièrement riche et intéressant. Quant à M.A.X. 2, inutile de présenter la suite d'un des meilleurs jeux de stratégie par tour. Ou plutôt si.



78 TESTS Si vous ne vous intéressez pas trop aux jeux vidéo, ceci ne vous fera ni chaud ni froid. Mais comme je sens bien que justement, si : LE TEST DE JEDI KNIGHT EST EN PAGE 78. Ok, j'arrête de crier, mais matez également Dark Earth, Flight Sim 98, Age of Empires, Overboard, NHL 98, Incubation et Sub culture. C'est un ordre !



76 RESEAU GUIDE TOTAL A. Surgi de nulle part, Total Annihilation nous a déjà bien impressionnés lors du test du mois dernier. En plus, le bougre s'avère très performant en jeu Internet. Ne reculant devant rien, nous vous livrons ce petit guide de jeu entièrement réalisé avec une règle graduée en dents de dragon. Comme quoi...



181 CONCOURS WEB Alors comme ça vous êtes un crack, à Dark Reign ? Une bête à Hexen 2 ? Hmmm, ça vous dirait un petit duel ? Alors voilà, rendez-vous sur le Web Joy. Y aura des chouettes trucs à gagner (joysticks à retour de force). Eh oui, c'est un concours. Trop fort, le coup du concours, coco.



194 REPORTAGE BLADE RUNNER Durement éprouvé par les microbes ricains, notre ami Fishbone n'avait pas vu le jour cet été, à l'E3. Aujourd'hui, il prend sa revanche : gin fizz, limousine et preview alléchante de Blade Runner chez les coyotes de Westwood. Comme quoi...



202 PREVIEWS Si vous ne périssez pas en matant les Gros plan sur Battlespire (Daggerfall 2.5), I-War et IF22, il vous restera encore à vous évanouir devant les previews de Quake 2, Screamer Rally, Monkey 3, Deadlock 2, Tomb Raider 2, Turok ,Starcraft. 23 previews... Joy n° 87... 87 + 23 qui nous font 110. Votre compte est bon. Comme quoi...



JOYSTICK

est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linos, Stéphane Noël, Stéfanie Brunelle, Sonia, Christophe Gourdin, Catherine Branchut.
Secrétaires de rédaction : Simone Audissou et Lionel Barcilon
Correctrice : Cécile Lando
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

RÉDACTION

COURRIER DES LECTEURS : Seb
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir et Moulinex.
TESTS : Bob Arctor (Fabien Delevat), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise).
Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde Remy, Stéphane Quentin.
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefebvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
antom@club-internet.fr
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9.
Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (239 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : **CHAMPA – COMPO IMPRIM**
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Didier Couly

Couverture : Jedi Knight © Lucasarts
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un cahier de 32 pages et un CD-ROM gratuit jeté dans le magazine, qui ne peuvent être vendus séparément. Réal. du CD-ROM : Bob Obernic, Gana, Lord Casque Noir.

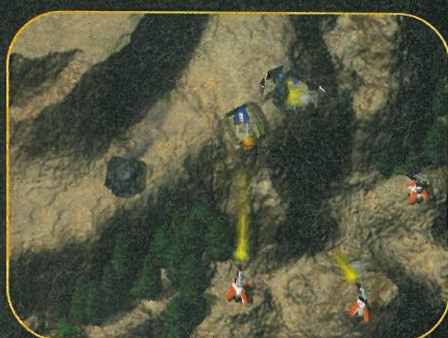


TOTAL ANNIHILATION

LE PREMIER JEU DE STRATÉGIE EN VRAIE 3D TEMPS RÉEL








- 150 UNITÉS DIFFÉRENTES
- 50 MISSIONS SUR TERRE/AIR/MER
- DES ARMES SECRÈTES
- JUSQU'À 10 JOUEURS EN RÉSEAU
- UN ARSENAL TECHNOLOGIQUE INCOMPARABLE

GEN 4 : 6 étoiles HIT
"Une nouvelle référence."
JOYSTICK : 90 % MEGASTAR
"Un petit chef-d'œuvre de technique."
PC TEAM : 94 %
"Totalement bon."
PC JEUX : 95 %
"Du grand Art !."

UNE STRATÉGIE SANS LIMITE !









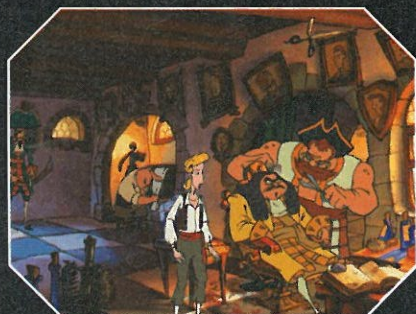
*2,23 F/mn

Votre esprit est-il aussi affûté que votre sabre d'abordage ?



THE CURSE OF MONKEY ISLAND™










3615
Ubi Soft
Infos Trucs et Astuces


Ubi Soft


LUCAS
Arts

sommaire

Que de démos ce mois-ci. Et encore, nous n'avons pas pu tout mettre faute de place. Décidément, la fin d'année s'annonce très riche en nouveautés ! Dans ce CD, vous trouverez également la version complète d'Internet Explorer 4 qui, non content de vous offrir un bon browser pour le Net, modifiera votre bureau en le dotant de fonctions supplémentaires. Parmi les démos, vous pourrez essayer en exclu Sub Culture et Close Combat 2, deux jeux de très bonne qualité. Vous trouverez également la démo de Jedi Knight qui, hélas, ne présente qu'un ridicule aperçu de ce Doom-like phénoménal. À en croire le nombre de messages sur le Forum, c'est LE jeu de cette fin d'année. Enfin, et toujours pour le Net, Club-Internet vous fournit son kit de connexion pour ceux qui veulent se lancer dans les méandres du Web sans dépenser un brouzouf. Bref, vous avez largement de quoi vous occuper jusqu'au mois prochain.

Lord Casque Noir



LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum une 486DX2 66 équipée de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un Pentium 90 et d'un lecteur sextuple vitesse.

L'INTERFACE SOUS WINDOWS 3.1

Pour augmenter la lisibilité, nous vous conseillons de passer en 640x480. ATTENTION : l'installation et le lancement des démos depuis Windows 3.1 restent très limités et débouchent souvent sur un plantage. Cela est dû aux limitations de l'ancienne interface graphique de Microsoft. Nous vous conseillons donc, pour les démos de jeux DOS, de les installer ou de les lancer directement depuis le DOS sans passer par l'interface. Comme vous pourrez hélas le constater, la grande majorité des démos actuelles ne fonctionnent que sous Windows 95.

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD31.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleur. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480 pour une meilleure lisibilité. L'installation et le lancement de la plupart des démos ne devraient pas poser trop de problèmes. Cependant, pour certaines démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou bien de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton Démarrez de la barre des tâches puis cliquez sur Arrêter. Choisissez l'option "Redémarrez sous DOS".

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton Quitter du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches ALT + F4 à n'importe quel moment.

DIRECTX5

Certaines démos sous Windows 95 nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. Si l'installation de DirectX vous pose des problèmes, il vous faudra installer les nouveaux drivers SoundBlaster se trouvant dans le répertoire Data\Secours\ du CD. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 5. Certaines démos ont besoin de cette version de DirectX, la version 3 n'étant pas suffisante.

COMMENT DÉCOMPRESSER LES FICHIERS SANS PASSER PAR L'INTERFACE

Certains fichiers avec l'extension ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (déziper) ces fichiers là où vous l'indiquez. Pour les lancer, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquez sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip se trouvant dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu.

cd-rom n°87



LES DÉMOS

CLOSE COMBAT 2

Editeur : Microsoft
Système : WIN95
Remarque : Nécessite l'installation de DirectX5.

La suite de l'excellent jeu de commando de Microsoft. Vous incarnez un groupe de soldats ayant pour mission de reprendre le contrôle d'un pâté de maisons. L'Intelligence Artificielle est très bien faite. Si vous ordonnez à votre groupe d'affronter un char, il ira en hésitant et s'enfuiera à toute jambe si besoin est. À vous de faire manœuvrer vos hommes de manière plus subtile.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur MSATBF.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\CLOSEC\

MODE D'EMPLOI

Close Combat 2 n'est pas un jeu facile. En revanche, toutes les informations permettant d'y jouer se trouvent à l'intérieur de la démo. Appuyer sur F1 pour obtenir une aide pendant la partie.

SUBCULTURE

Editeur : Criterion Software
Système : Windows 95 + Cartes 3D en option
Remarque : La version 3Dfx nécessite la dernière version du Glide, présente dans la rubrique cartes 3D de ce CD.

Plongez dans les profondeurs de l'océan et remplissez plein de missions à défaut de remplir votre sous-marin. Ce jeu du genre "Elite" vous entraîne dans des combats entrecoupés d'échanges commerciaux et autres transactions entre différentes villes sous-marines.



INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur SCFRADEM.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMO\SUBCULT\

MODE D'EMPLOI

Voici les touches utiles pour cette démo :
Rotation : Flèches directionnelles
En avant : Q
En Arrière : W
Vers le haut : S
Vers le bas : X
Changer d'arme : =
Tirer : Espace
Changer d'outil : $
Activer l'outil : Ctrl
Différentes vues : F1-F4
Ecran carte : F6
Historique des messages : F7

ERRATUM

HORS SÉRIE JOYSTICK DE SEPTEMBRE 97 (SPACE QUEST 6)

Nous avons commis une erreur dans la description de la Balise de Repérage décrite dans le magazine hors série. Voici la solution de l'énigme :

FR	IRK9	SA A	Spentium
TT	IRK7	SA B	Dentium
BP	IRK1	SA C	Fermentium
IR	IRK5	SA D	Repentium
ES	IRK3	SA E	Dimtel

7TH LEGIONS

Editeur : Microprose
Système : Windows 95

Encore un clone de Command & Conquer. Celui-ci vous introduit dans un monde aride où s'entretuent des armées équipées de chars, de dinosaures et de plein de trucs du genre.

INSTALLATION DE LA DÉMO

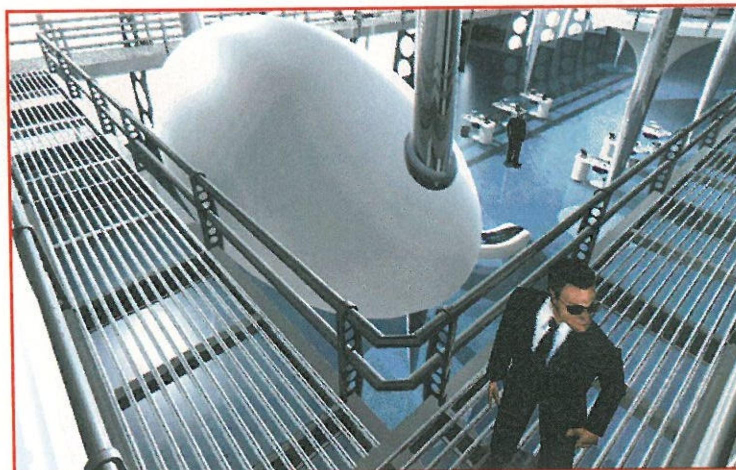
Cliquez sur 7THSW1.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\7LEGIONS\

MODE D'EMPLOI

Voici les touches utiles pendant le jeu. Je vous conseille néanmoins de lire attentivement le fichier README.TXT pour de plus amples renseignements. Attention, c'est en anglais.
Ctrl + Attack : Force une attaque
Esc : Menu
Ctrl-1 à Ctrl-0 : Stocke les unités
1 à 0 : Rappelle les unités stockées
R : Réparations Marche/arrêt
Shift + bouton gauche de la souris : Ajoute une unité au groupe sélectionné
Bouton droit de la souris sur une unité : Sélectionne toutes les unités alliées visibles sur l'écran et effectuant la même action
Home : Centre la vue sur la base
End : Retourne à l'ancienne vue
I : Radar infrarouge
Tab : Radar on/off
V : Centre la vue sur l'unité sélectionnée



LES DÉMOS



BLOOD BATH

Système : DOS + Windows 95

Vous aimez la charcuterie ? Les trucs bien gore ? Eh bien vous allez être servi avec ce clone de Virtua Fighter d'un goût plus que moyen. C'est un peu simpliste comme jeu mais ça défoule.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur BBDEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\BBDEMO\

MODE D'EMPLOI

Utilisez la souris pour diriger l'arme et tirer
Tirez en bas de l'écran pour recharger l'arme
Utilisez les touches de 1 à 3 pour sélectionner l'arme (la version complète en comprend 10)
Les touches ',' and '.' pour ajuster le niveau sonore.

CARMAGEDDON SPLAT PACK

Editeur : Funsoft
Système : DOS

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur CARMAGED.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\CARMAGED

MODE D'EMPLOI

Accélérer : Pavé Numerique 8
Freiner : Pavé Numerique 2
Tourner à gauche : Pavé Numerique 4
Tourner à droite : Pavé Numerique 6
Frein à main : Barre d'espace
Réparer la voiture : Backspace
Utilisez les crédits gagnés pour réparer la voiture pendant la partie
Retourner la voiture : Insert
Rétrograder : Z
Enter/Exit Cockpit : C
Enter/Exit Ralenti : Entrée
Pendant le REPLAY :
Avance rapide : Pavé Numerique 6
Image par image : Pavé Numerique 3
Play/pause : Pavé Numerique 5
Image par image arrière : Pavé Numerique 1
Retour rapide : Pavé Numerique 4
Autoreverse : Pavé Numerique 0
Retour au début : Pavé Numerique 7
Aller à la fin : Pavé Numerique 9
Changer de caméra : Pavé Numerique *

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

Editeur : Europress
Système : Windows 95 + cartes 3D en option
Remarque : Nécessite DirectX5

La suite de Rally Championship. Vous allez prendre le volant d'une voiture de rally sur une piste ensablée. Cette démo est Direct3D.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur IRC.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\IRC

MODE D'EMPLOI

Vous pouvez reconfigurer les touches de direction depuis le menu d'option.

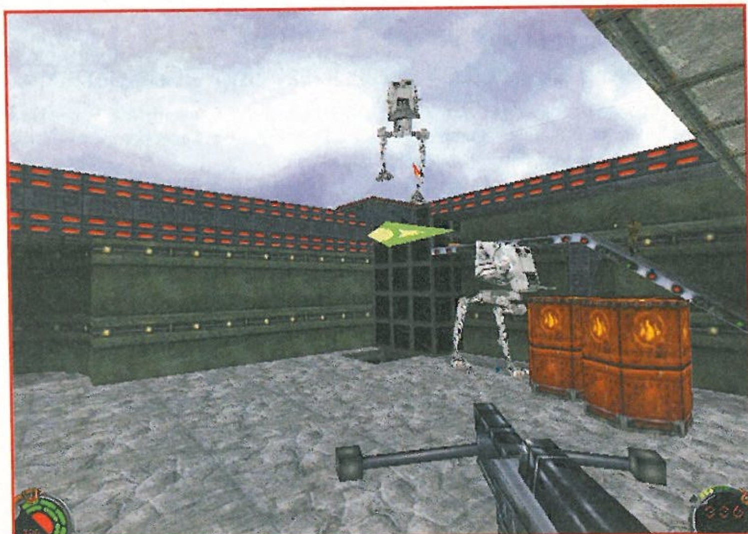
JEDI KNIGHT

Editeur : LucasArts
Système : Windows 95 + cartes 3D en option
Remarque : Nécessite Directx5

Inutile de vous présenter la suite du célèbre Dark Forces. Ce Doom-like basé sur la Guerre des Etoiles est un chef-d'œuvre du genre. Dommage que cette démo ne représente pas les immenses possibilités du jeu.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur JEDIDEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\JEDI



MODE D'EMPLOI

Pour se diriger : utiliser les touches de direction du clavier, la souris ou un Joystick
CTRL : Tir
ALT + Direction : Pas latéraux
A et E : Sélection de la force
F : Utilisation de la force
F1 : Changement de vue
$ et * : Sélection des objets
Entrée : Utilisation des objets
CTRL + touche de direction : Saut
DEL - Lâcher un objet
PG UP & PG DOWN - Sélectionner un objet
1-0 - Sélectionner une arme
Espace : Utiliser/Prendre
ESC - Menu
F1 - Contrôles
F2 - Options
F9 - Load
F10 - Save

Pour de plus amples informations, se référer au fichier README.TXT

MAGESLAYERS

Editeur : GT Interactive
Système : Windows 95

SYSTÈME : WINDOW 95

Un genre de Gauntlet en 3D.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur MAGEDEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\MAGESLAY

MODE D'EMPLOI

Se référer au fichier README.TXT

MEN IN BLACK

Editeur : Funsoft
Système : Windows 95

Un jeu d'action basé sur le film du même nom.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur MIBSETUP.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\MIB

MODE D'EMPLOI

Haut : Avant
ALT + Flèche haut : Coup de pied
Bas : Arrière
ALT + Flèche bas : Parer
Gauche : Tourner à gauche
ALT + Flèche gauche : Attaque gauche
Droite : Tourner à droite
ALT + droite : Attaque droite
SHIFT + touche de direction : Courir
SHIFT + ALT + touche de direction : Roulade
CAPS - Inventaire
INS - Icons

NAPOLEON IN RUSSIA

Editeur : Microprose
Système : Windows 95 & Windows 3.1

Un Wargame qui s'annonce bien sympathique.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur NAPINRUS.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\NAPINRUS

MODE D'EMPLOI

Se référer au fichier README.TXT

NETSTORM

Editeur : Activision
Système : Windows 95 + connexion Internet

Un jeu exclusivement réservé aux branchés du Net. Génial !

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur NS105.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\NETSTORM

MODE D'EMPLOI

Se référer au fichier README.TXT

NEED FOR SPEED 2

Editeur : Electronic Arts
Système : Windows 95 + carte 3Dfx

La version améliorée de Need For Speed 2. Avec la carte 3D, il prend une toute autre dimension.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur NFS2SEA.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\NFS2

LES DÉMOS

MODE D'EMPLOI

Utilisez un Joystick ou les touches du curseur pour vous diriger. Espace pour le frein à main, H pour klaxonner.

NHL POWERPLAY 98

Editeur : Accolade
Système : Windows 95 + cartes 3D en option

Un jeu de hockey pour les amateurs du genre.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur NHL98.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\NHL98

MODE D'EMPLOI

De par le nombre important de touches, référez-vous au fichier README-F.TXT

PAX IMPERIA

Editeur : Ocean
Système : Windows 95

Une simulation stratégique dans l'espaaaaaace.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur PAXDEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\PAXIMP

MODE D'EMPLOI

Difficile de vous décrire cela en quelques lignes. Référez-vous au fichier d'aide en ligne.

OVERBOARD

Editeur : Psygnosis
Système : Windows 95 + carte 3Dfx

Une chouette course de bateaux.



INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur OVERB.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\OVERB

MODE D'EMPLOI

Utilisez un Joystick ou bien les touches du curseur.

POSTAL

Editeur : Acclaim
Système : Windows 95

Ames sensibles s'abstenir. Ce soft provoque une véritable levée de boucliers aux States. Attention, c'est ultra violent.



INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur POSTAL.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\POSTAL

MODE D'EMPLOI

Vous pouvez redéfinir les touches dans le menu,.

THE REAP

Editeur : Take 2
Système : Windows 95

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur THEREAP.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\THEREAP

MODE D'EMPLOI

Se référer au fichier d'aide.

WORMS 2

Editeur : Microprose
Système : Windows 95

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur WORMS2.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\WORMS2

MODE D'EMPLOI

Voir la démo.

ZORK GRAND INQUISITOR

Editeur : Activision
Système : Windows 95

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur ZGIDEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\ZGIDEMO

MODE D'EMPLOI

Pas de problème, l'interface est entièrement graphique.

CLUB INTERNET

Découvrez l'accès personnalisé à l'Internet grâce à Club-Internet. Indiquez ce n° de série JOYSTICK87 lors de l'abonnement en ligne ou en appelant notre service client au 01 55 45 46 47.

Pour installer le Kit manuellement :

Placez-vous dans les répertoires \DATA\CLUB31 ou CLUB95 du CD et lancer SETUP31.EXE ou SETUP95.EXE

VERSION COMPLÈTE D'INTERNET EXPLORER 4

Pour procéder à l'installation, placez-vous dans le répertoire \DATA\IE4 du CD et cliquez sur IE4SETUP.EXE

LES PATCHES

Dans ce répertoire, vous trouverez des mises à jour pour différents jeux.

PHARMACIE

Voilà une rubrique qui regroupe tous les utilitaires qui peuvent vous sauver la vie. Accessible depuis l'interface ou plus simplement depuis le programme JOYSLIST.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD (bouton Secours), ce répertoire vous permettra dans un premier temps d'installer des choses essentielles pour bien utiliser votre CD. Vous y trouverez ainsi un éditeur hexadécimal pour saisir les Jeux Crack présents dans le Joystick Soluces, des antivirus, le programme Winzip pour manipuler facilement les fichiers ZIP et les derniers drivers pour SoundBlaster en cas de problème avec DirectX. Pour accéder à ces fichiers depuis le DOS, allez dans le répertoire \DATA\SECOURS\
Nous y avons inclus un antivirus DOS non compressé. Il se trouve dans le répertoire \DATA\SECOURS\NONZIPER

SHAREWARES

Vous connaissez déjà cette rubrique puisqu'elle regroupe, via JOYLIST, des Sharewares, des programmes lecteurs, des démos de demomakers et des musiques. Il existe désormais un bouton pour les cartes 3D réunissant tous les patches et démos pour toutes ces cartes.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatiblités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. H.D.P. ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de temps ou de revenus ou des dommages résultant de l'utilisation de ces logiciels. En aucun cas la responsabilité de H.D.P. ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

F22

DID AIR DOMINANCE FIGHTER

SIMPLEMENT PARCE QUE DID,* SON DEVELOPPEUR, ATTEINT UN NIVEAU DE TECHNOLOGIE SI POUSSÉ DANS LA RÉALISATION DE SIMULATEURS, QUE MÊME L'ARMÉE ACHÈTE SES SECRETS.

* DÉJÀ À L'ORIGINE DU CÉLÈBRE EUROFIGHTER 2000.





Pour faire part de tous vos commentaires à la communauté des lecteurs de Joystick, une seule adresse : Joystick, Courrier des lecteurs, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.
Monsieur Pomme de terre

Courrier

Vaincu par K.O.

Stop, j'arrête ! Je ne peux plus suivre la course à l'armement. L'informatique, les jeux vidéo, j'en suis depuis feu Texas Instrument, l'Amstrad CPC, l'Atari ST acheté pour jouer à Dungeon Master, et le dernier en date, un 486 DX2 66 (dépassé depuis longtemps).

Mon PC suffira encore avec d'anciens jeux que je rechargerai lorsque la nostalgie me prendra. Moi j'arrête, et mon abonnement par la même occasion. Je ne pense pas que je pourrai lire vos articles sur les derniers jeux géniaux. Je ne suis pas maso. Mais gardez espoir de me revoir un jour, la maladie pourrait se réveiller dans quelques années lorsque mes enfants, à leur tour, mordront à l'hameçon.

Pierre André

Un PC s'éteint, un enfant s'éveille... c'est triste et beau comme une pub Volvic. Un peu inquiet à la lecture de cette lettre, je suis passé faire un tour du côté de chez notre pote Kant pour savoir si mon P166 était déja bon pour la poubelle, si j'allais moi aussi investir dans la blédine plutôt que dans une nouvelle carte mère. Réponse du maître : "Config conseillées pour rester opérationnel l'année à venir : un K6 et une 3Dfx. Si vous décidez d'acheter vers Noël, songez sérieusement au Pentium II AGP". Arg. Pas de doute, la course continue. Ils cherchent des pigistes chez "Parent" ?

Sauvé par Moulinex

Le ventilateur arrière de mon unité centrale est fortement empoussiéré au point de ne pas démarrer à l'allumage de l'ordinateur (je dois le lancer avec un tournevis, et il surchauffe si j'oublie de faire cette manip). Y a-t-il un moyen de le nettoyer sans le démonter complètement (matériel en vente, dépoussiérant, autre ?)

Patrick Henri

C'est un problème très fréquent et qui existe depuis l'invention du disque dur. Il existe un truc tout con et gratos qui existe depuis l'invention de l'aspirateur : en passer un coup au niveau de l'aération. Dans notre rubrique Aïe Tech du mois prochain, vous apprendrez comment colmater des fuites radioactives, armé d'un simple rouleau de sopalin.

Jouer à Duke, sans PC

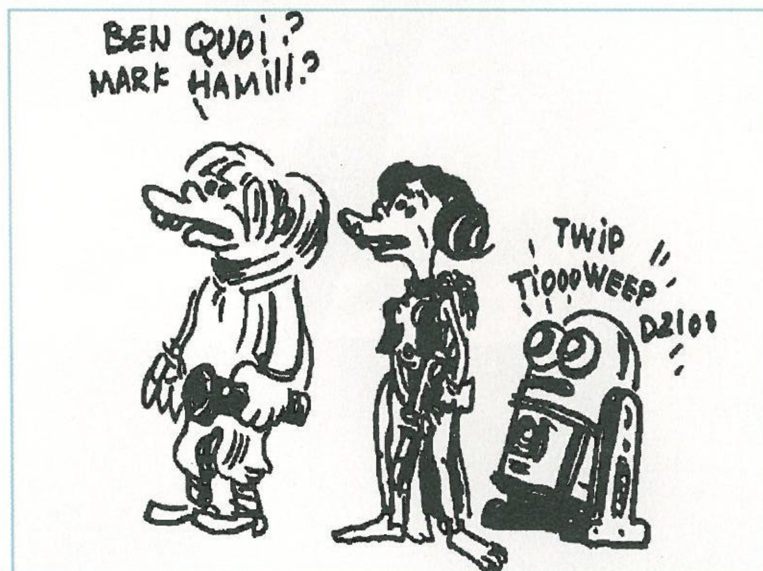
Salut à tous !

J'adore les jeux PC, mais n'ayant pas les moyens de m'en payer un (PC), je trouve génial que des jeux comme Warcraft 2 et Syndicate Wars soient adaptés sur PS-X.

J'aimerais donc savoir si Diablo sera adapté sur PlayStation et quand ? et Alerte Rouge ? Dungeon Keeper ? Quake ? Duke Nukem 3D ? Seront-ils jouables en link ?

David Rouchard

Situation paradoxale, Joystick commence à réunir un nombre surprenant de lecteurs qui n'ont pas de PC, qui jouent chez des potes ou dans les cybercafés. L'explication de cette bizarrerie, nous la devons évidemment à l'énorme investissement que représente une machine de rêve et la perspective navrante d'avoir à la revendre moitié prix quelques mois plus tard. Une solution partiellement satisfaisante est effectivement d'acheter une PlayStation... à condition que les adaptations soient à la hauteur. Il n'est pas évident de remplacer un clavier de 102 touches par une manette, et toujours humiliant de régresser de l'alphabet durement appris pour en revenir aux ronds, triangles et carrés d'ordinaire réservés aux enfants ou aux dauphins des parcs d'attraction. Warcraft 2 était une réussite, je reste beaucoup plus réservé quant à Syndicate Wars dont la difficulté était très mal dosée sur console. Tu oublies, dans ta liste, deux titres importants dont la reconversion a été particulièrement soignée : UFO (le premier et pas cette cochonnerie de X-Com 2), Terror From the Deep et Command & Conquer. Voici donc les quelques nouvelles que j'ai pu glaner : la version PlayStation de Diablo est en cours de développement par l'équipe même qui s'était chargée de Warcraft 2. Je crois malheureusement que la licence exclusive de Quake a été achetée par Sega. Mis à part la version Saturn, aucune autre reconversion n'est donc annoncée à ma connaissance. Duke Nukem 3D vient de sortir de clinique. Résultat de l'opération : un Duke PlayStation plus môche mais assez rapide, et surtout comprenant de nouveaux niveaux spécialement créés pour jouer en link. La version N64 de Duke sera, elle, époustouflante, jouable jusqu'à quatre sur une seule machine en écran splitté. Alerte Rouge est annoncé pour décembre. Dungeon Keeper enfin, nécessitera un ravalement complet de la facade pour être adapté. Sa reconversion est prévue, mais tout ce que l'on sait à ce jour, c'est que le jeu console sera très différent du nôtre.



France Télécom, notre ami gonflant

Salut, éventuels taxés ! J'en ai marre de cet &%!@@! de M. France Télécom qui me taxe mon fric. J'ai dû rembourser 800 balles à mes vieux car j'avais abusé du Net et surtout de Pod multijoueur. Je vois qu'Ultima Online ne va pas tarder à sortir, et j'ai déjà peur. Y a-t-il une solution ?

A bientot sur Britania, Julien

Comme tu le précises dans ta lettre (que je n'ai pas publiée dans son intégralité, faute de place pour les insultes), France Télécom propose désormais un Primaliste Internet qui réduit de 40 % les appels en zone locale ainsi que ceux dirigés vers un provider, ce qui nous fait revenir à 5 francs et 23 centimes la première heure, 5,04 F les suivantes si l'on est resté connecté. Pour tout renseignement, numéro vert : 0.800.819.819. Reste que c'est encore très cher. Les offres du Câble sont séduisantes : environ 200 francs/mois, communication illimitée, mais il ne faut pas oublier qu'elles ne comprennent ni la location d'un modem spécial, ni l'abonnement au Câble, qui sont deux conditions strictement nécessaires. Tout ça nous amène encore à une facture salée, mais avec l'avantage non négligeable de pouvoir rester connecté 24h/24. Malheureusement, les seules extensions du réseau Internet par le Câble prévues pour le premier semestre 98 sont Paris et la banlieue proche. Deux solutions donc pour l'instant, et tant que le monopole ahurissant de France Télécom sur les communications locales ne sera pas levé : raquer ou raquer. Ou sortir, aller au théâtre, voir des potes en vrai. Choisissez.

"En dessous de Zéro : il n'y a plus rien !
Voilà ce que je crois..."
D'après "La Science des Zones" d'E. Tripp.

"Le Bio n'a pas créé le Cyber,
pas plus que le Singe n'a créé l'Homme ..."
D'après "I had an electric dream" de l'Unité Cybernétique BJ5000.

"Comme le Tonnerre avale le Silence,
la Murène digère la Pieuvre. Nous vaincrons !"
D'après "La Méditation Hertzienne" (Cyber anonyme).

"SYNTAX ERROR ... GURU MEDITATION ..."
Extrait d'"Arkanoïd" Amiga Revue 1989.

"Puisque c'est comme ça ! au nom de l'EGALITE !
Les derniers compteront double".
Extrait du discours "Traitement de texte dans la lutte" de Winword-D 2034-4.

"Le produit Brun est au produit Blanc ce que le Salon
est à la Cuisine, ce que l'Estomac est au Cerveau,
bref , ce que le BIO mâle est à la BIO femelle ..."
D'après "Décadence et dégénérescence des Bios" par le Docteur X PERT.

Photo : Studio X

Microfolie's - 2, villa de Lourcine - 16/24, rue Cabanis - 75014 Paris
Tél.: 01 53 62 50 00 - Fax : 01 53 62 50 01 - http://www.microfolies.com

Microfolie's

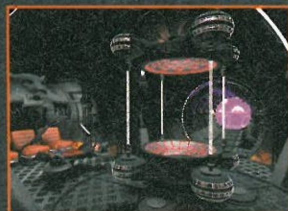


Zero Zone

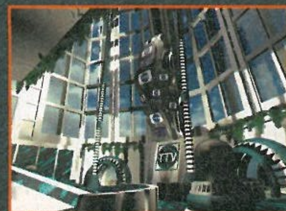
Certaines zones sont toujours extrêmement sensibles.

Lorsque Philippe Ulrich utilise le meilleur de la technologie de Cryo, il faut s'attendre à un grand jeu d'aventure futuriste. Zero Zone vous immergera dans un univers cyber où il faudra utiliser vos méninges au maximum pour lutter contre le terrorisme et la tyrannie des puissants.









news

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Je suis passé du côté obscur de la Force: j'ai installé Microsoft Internet Explorer 4. Adieu Netscape ! À ceci près que mes parents ne remarqueront pas ce dernier reniement, ça m'a mis dans le même état qu'à 18 ou 20 ans et j'ai revécu cette journée sans cesse retardée ou j'ai poussé la porte d'un salon de coiffure et troqué ma coupe "Guerre du feu" contre un look Kraftwerk. N'empêche, j'aime pas la politique de Microsoft concernant MSIE 4. Truc énervant par exemple, "Voulez-vous faire de MSIE 4 votre browser principal ?" et sa réponse cochée d'avance. Tout est fait pour que l'utilisateur installe la chose sans y prendre garde. Autre grand moment, l'orwelien "Je ferai toujours confiance aux logiciels Microsoft" apparaissant lorsqu'un site Internet tente d'installer une commande Active X. C'est d'autant plus stupide, que MSIE 4 est effectivement un logiciel exceptionnel. Eh Billou ! impose-toi par la qualité , non par la force. Et lâche-nous la grappe avec Direct-X 5. C'est bon, on est convaincu, on l'a déjà, pas la peine de l'installer cinquante fois.

Cyrille Baron

Telex

Toute société décadente, marquant un certain déclin, se prend des signes avant-coureurs dans la face, ses petites trompettes de Jericho. En ce moment dans les boulangeries françaises, on peut trouver des chewing-gum 2Be3.

Sam & Max

Sam & Max, les deux héros débiles que LucasArts avait déjà empruntés au monde du comic strip, passent dans un dessin animé à la télé yankee. Z'ont de la chance, les petits Ricains.



Balance of Power

Non, Balance of Power, jeu culte de géopolitique (sur Atari ST), ne revient pas sur le devant de la scène. Malheureusement. Balance of Power sera le titre d'un data-disk pour X-Wing Vs Tie-Fighter.
LucasArts ayant estimé que le jeu était quand même un peu faiblard en solo, Balance of Power proposera deux séries de campagnes, une pour les Rebelles et l'autre pour l'Empire. Cet add-on devrait être disponible avant la fin de l'année... aux States en tout cas.

MMX en virgule flottante

AMD annonce, pour mi-98, un nouveau processeur : le K6 3D. Comme le K6, il s'agira d'un processeur 32 bits MMX, mais avec 9,3 millions de transistors et avec de nouvelles instructions pour accélérer la 3D et le son. Un MMX en virgule flottante, quoi. Le K6 3D sortira en version 300, puis 350 MHz, et surtout il aura un bus externe de 100 MHz. La génération suivante s'appellera K6+ 3D, bénéficiera de 256 Ko de cache de niveau 2 au sein même du processeur et montera à plus de 400 MHz. Avec un petit AGP par derrière, je vous laisse imaginer le résultat : ça devrait pas mal dépoter.

Temps réel subjectif



Avec le moteur 3D de MechWarrior et le moteur d'IA de Dark Reign (rien de moins), Activision est en train de nous concocter un jeu d'action/stratégie totalement novateur. Le scénario est plutôt classique : dans les années 50, en pleine guerre froide, un métal inconnu – le biométal – est découvert à mi-chemin entre les Etats-Unis et l'URSS. Entre les deux puissances ennemies commence alors un conflit technologique qui se transporte rapidement sur les différentes lunes et planètes de notre système solaire. Battlezone nouvelle version vous place aux commandes d'un tank sur coussin d'air.
Partie stratégie : vous installez votre base, vous gérez vos ressources et vous construisez des générateurs d'énergie, tourelles défensives, robots récolteurs de biométal, unités d'attaque, etc. Partie action : vous explorez, blastez les ennemis, dirigez vos unités et changez de monture à volonté. Bref, Battlezone est un véritable jeu de stratégie temps réel qui se joue comme un jeu d'action. Le cocktail est détonant. Moteur 3D impressionnant, musiques à la MechWarrior, ambiance vraiment tripante et interface ultra-efficace... pfffuit, encore quatre mois d'attente.

sans Tam Tam

avec





Avec TAM TAM, recevez instantanément, 24 h sur 24, par téléphone, Minitel, micro-ordinateur et Internet des messages écrits et cela sans payer d'abonnement. En plus, TAM TAM vous offre 3 flashs d'information par jour et des scoops en temps réel.

INTERNET : http : // www. tamtam. tm. fr

3615 TAM TAM
2,23 F TTC / mn

LE MESSAGER DE POCHE

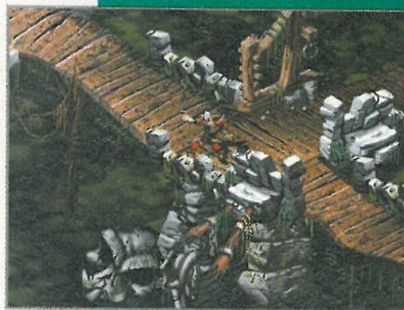


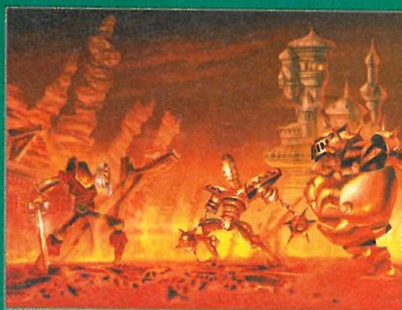
AUSTRALIE

Elric et les patients



L'équipe française d'Haiku Studios (Dawn in the Dumps...) bosse sur l'adaptation en jeu du très célèbre héros de Michael Moorcock, Elric. Nous l'avions rapidement entr'aperçu à l'occasion d'un salon, voilà qu'il réapparaît pour nous narguer avec ces quelques nouvelles photos. Elric sera édité par Psygnosis, et devrait sortir en début d'année prochaine. En attendant, on regarde les photos, tranquillement, on ne s'énerve pas, nous autres, on est patients.





L'après-Quake 2

John Carmack n'a pas encore terminé son bébé Quake 2, que déjà il pense à lui faire un petit frère. D'après ses collaborateurs d'Id Software, il aurait déjà tout dans la tête, le seul problème étant que nous autres, les joueurs, n'avons pas encore de bécanes suffisamment puissantes pour faire tourner le moteur que le gars John a imaginé. Dans un an ou un an et demi, d'après leurs calculs, ce sera bon. Activision, qui a réussi le tour de force de signer le très attendu Quake 2, serait déjà sur l'affaire pour signer le premier jeu utilisant cette nouvelle technologie. Le projet s'appelle Trinity, pour l'instant.

Métier : surfeur

Un nouveau moyen de gagner de l'argent est en train d'apparaître : lire des pubs sur le Web. Si vous êtes un utilisateur enregistré auprès de CyberGold, et s'ils disposent de votre numéro de compte VISA, la société vous reversera de 50 cents à 5 dollars à chaque fois que vous lirez une pub sur son site ou sur un autre site associé à CyberGold. Une limite est fixée, un utilisateur ne peut toucher plus de 100 dollars par mois (environ 600 francs). Voilà. C'est débile. Les pubs ont été inventées pour nous faire dépenser de l'argent, et voilà qu'on nous paye pour être sûr qu'on les lise. Débile.



Voitures AGP

Les jeux optimisés AGP (voir dossier page 56) commencent à poindre leur nez. Cart Precision Racing, développé par Terminal Reality pour Microsoft, en fait partie et s'annonce tout ce qu'il y a de plus chouette. Le jeu tournera également sur des PC "classiques", rassurons-nous.

Ce jeu de course Indy risque bien de gagner un prix chez monsieur "course à l'armement", car il tirera pleinement partie des cartes 3Dfx (alpha blending,...), et penchera fortement vers le jeu en réseau, notamment à travers le service multijoueur Internet Gaming Zone de Microsoft.

Ça a l'air très beau, en tout cas, pas de doute. On attend une version plus avancée pour vous parler de la rapidité du jeu, élément essentiel d'une course de voitures.

Guerre des OS



Ça y est, Apple vient de fournir, à plus de 10 000 développeurs, la pré-version de son prochain système Rhapsody, qui devrait progressivement remplacer le Mac OS. Pour l'instant, Rhapsody n'est pas encore compatible avec Mac OS, et ce pour forcer les programmeurs à faire du neuf et de l'exclusif, mais la version finale dvrait être plus tolérante. Rappelons en bref que Rhapsody est basé sur le système Next, qu'une version pour microprocesseurs Intel (et donc pour PC) sortira également, et qu'une autre version encore permettra de faire tourner les programmes Rhapsody dans un environnement Windows. Un concept intéressant, qui va certainement relancer la guerre des OS et forcera Microsoft à se bouger encore plus et plus

DÉCOUVREZ LE FUTUR

Les images présentées ici ne résultent pas de l'utilisation d'une carte accélératrice 3D

Au hasard

Starcraft, le très attendu jeu de stratégie de Blizzard, entre maintenant en phase de bêta-test. Comme pour Diablo, 1 000 saletés de chanceux vont être choisis pour faire partie des élus, 1 000 personnes qui auront rempli une inscription auprès du site de Blizzard www.blizzard.com et auront eu le pot d'être tirés au hasard. Salauds.

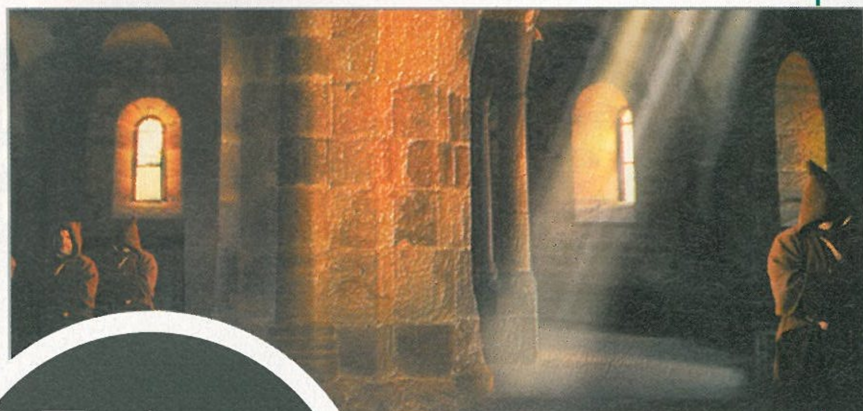


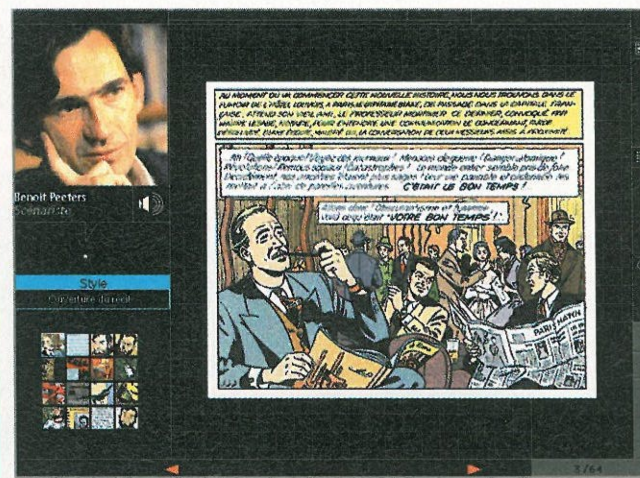
Les croisés diaboliques

Chez Index+, éditeur et développeur multimédia s'il en est (Le Louvre), on continue d'innover et d'expérimenter. Prévus pour cette fin d'année, Croisades et les deux CD du "Piège diabolique" de Blake et Mortimer sont là pour le prouver.

Croisades, sous-titré "Conspiration au royaume d'Orient", mêle habilement jeu d'aventure et d'énigmes, et CD-Rom culturel sur le Moyen Age en général et les croisades en particulier. Bien que le scénario et le personnage du jeu soient fictifs, tous les éléments croisés, personnages et lieux évoqués sont le résultat de longues recherches et études historiques. Une fiction sérieuse, en quelque sorte. Graphiquement superbe, Croisades brasse images photo-réalistiques et acteurs filmés.

Index+ proposera également, en cette fin d'année, deux CD-Rom basés sur la bande dessinée Le "Piège diabolique" d'Edgar P.Jacobs. L'un est un jeu, une BD Interactive où l'utilisateur avance de case en case, résolvant énigmes et casse-tête ; l'autre une BD commentée, où d'éminents spécialistes, qui de la BD (Peeters et Schuiten), qui du Moyen Age, du nucléaire ou des dinosaures analysent l'œuvre du maître. Interviews et documentations en masse, parfois inédites, combleront les collectionneurs. Tour de force, ce CD-Rom a réussi à m'intéresser, alors que Jacobs m'ennuie au plus haut point.





Telex

Sega continue d'investir en rachetant des parts dans diverses équipes de développement à travers la planète. Récemment, c'est au sein de Visual Concepts que Sega s'est incrusté. But avoué : fortifier sa présence sur le marché des simulations sportives sur PC (une spécialité de Visual Concepts).

Wing Commander, the movie

Chris Roberts, concepteur notamment de la série des Wing Commander, nous l'avait déjà glissé il y a deux ans : il veut faire du cinéma. Apparemment les choses ont évolué dans ce sens, et grâce à sa société Digital Anvil, le gars Chris s'apprête à démarrer la production de son premier film. Pas de suprise, il s'agit de l'adaptation au cinéma de la série Wing Commander. Espérons que le casting sera remanié à cette occasion : un fim avec Mark "has-been" Hamill a-t-il une chance de succès ?

Duc pour toujours



On sait que 3D Realms bosse sur la suite de Duke Nukem 3D. Duke Nukem Forever, que ça s'appelle, même. Et on sait pas grand-chose pour l'instant. On sait juste que le jeu utilisera une nouvelle version du moteur de Quake. Et là, on se dit que ce sera vraiment super, d'avoir le look de Quake avec du délire de Duke dedans.

C'est tout ce qu'on peut vous dire au jour d'aujourd'hui, mais on a quand même une toute première photo à montrer. Alors on va la montrer. Et on attend avec vous, patiemment.

Le Labo recrute

Décidément, nos équipes de développement françaises n'en finissent plus d'engager. Après Quantic Dream - voir news du mois dernier - ce sont les gars de Labo Interactive qui cherchent d'autres talents pour rejoindre leur équipe.

Nous les avons croisés à l'ECTS, alors qu'ils démarchaient les éditeurs avec la toute dernière démo de leur premier titre en développement, MOSS (voir Joy n° 85, page 200). De nombreux contacts ont été pris, et Le Labo doit maintenant s'agrandir. Ils cherchent donc 2 programmeurs C, C++, Windows 95 ; 3 graphistes 2D et 3D, et un musicien freelance. Une certaine expérience est indispensable. Si vous êtes intéressé, envoyez CV et travaux passés au Labo Interactive, 11 rue Amélie, 75007 Paris. Qui a dit qu'il ne se passait rien en France ?

CE QUE LA PRESSE EN PENSE

"A Star is née"
Gen 4

"Pourquoi I-WAR est le meilleur ?"
Joystick

"I-WAR : Retenez bien ce nom"
PC Team

"I-WAR est un jeu d'une beauté et d'une profondeur extraordinaires"
PC Gamer

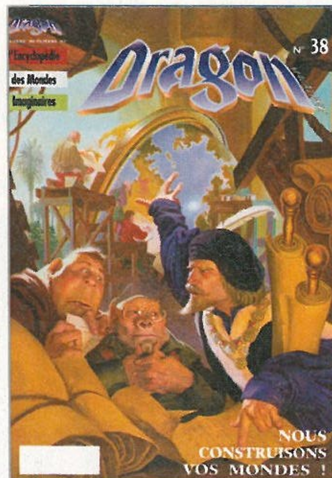
"I-WAR : LE Jeu"
PC Team

"I-WAR est le jeu de combat spatial le plus excitant que nous ayons vu depuis des années-lumière !"
PC Jeux

Les images présentées ici ne résultent pas de l'utilisation d'une carte accélératrice 3D

Rumeurs (d'autres)

Depuis que, dans une interview accordée au "Multimedia Wire", le boss d'interplay, Brian Fargo, a qualifié la perspective d'une ouverture du capital (mise en bourse des actifs de l'entreprise) d'"envisageable", les rumeurs de rachat vont bon train.
Il faut dire que ce phénomène s'accélère sérieusement sur le marché du jeu vidéo. GT Interactive (miam, Microprose...) et Electronic Arts se sont faits les champions de la concentration horizontale (technique qui consiste à se développer par le rachat tous azimuts de sociétés de la même branche). Donc, on jase sur les places financières. Et chez Interplay, ça agace.
Du coup, Kirk Green, responsable des relations extérieures d'Interplay, met les pendules à l'heure : chez Interplay, il est plus question d'acheter que de se faire acheter. Confounding Factor (avec les deux coyotes de Tomb Raider) et Planet Moon (des anciens de Shiny Entertainment), récemment ralliés à la société, en attestent. Interplay serait donc l'exception qui échappera au syndrome big-brother-grosses-sociétés-qui-gobent-tout-sur-leur-passage ?



Dragon Phoenix

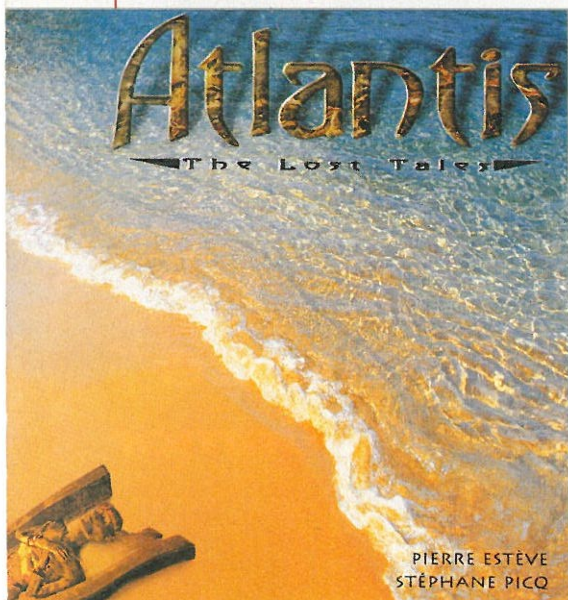
Il y a peu, nous avions annoncé la mort de "Dragon Magazine"... A tort. La grosse bestiole bouge encore. Pour preuve, la couverture du numéro 38, disponible en kiosque à l'heure où vous lisez ces lignes. Spécialisé dans les mondes imaginaires, "Dragon Magazine" aborde ici monstres et peurs d'enfance. Charmant.

Telex

Psygnosis se lance dans des domaines où on l'a rarement vu. Un simulateur de vol est en effet en cours de développement. Son titre provisoire est Wings of Destiny, et c'est une équipe extérieure qui a de l'expérience dans le domaine qui s'en occupe.
Les paris sont ouverts.
Alors, qui est-ce ?

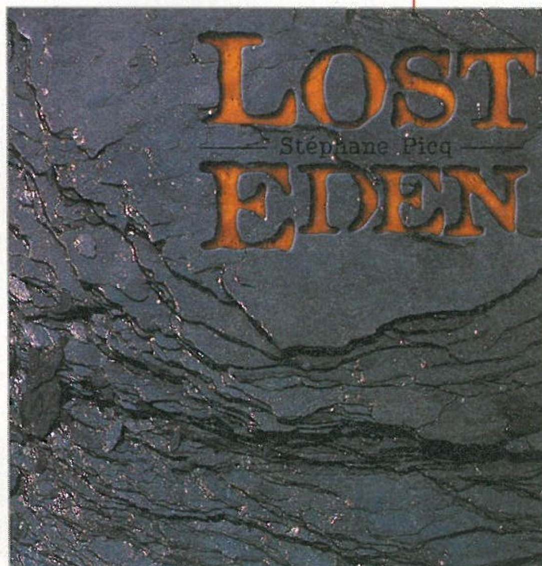
100 miyons

100 millions de dollars. C'est ce que réclament les gars de Scavenger à GT Interactive pour rupture de contrat. GT Interactive s'énerve, et déclare que "c'est pas moi, c'est lui". Scavenger était en effet un peu à la bourre pour livrer les jeux commandés (Amok, Scorcher, et surtout Into the Shadows – qui n'a jamais vu le jour et a quand même coûté une fortune à GT Interactive). La plainte de Scavenger est maintenant déposée auprès de la Cour suprême de New York. Le reste ne sera que bataille d'avocats, coups de couteaux dans le dos et trahisons en série, puisque GT Interactive a d'ores et déjà annoncé qu'il déposerait une contre-plainte.
C'est sûr maintenant : les jeux vidéo, c'est plus pour les enfants.



Musiques de jeux sans jeux

Si vous adorez les musiques des jeux, notamment des jeux Cryo, l'initiative de l'éditeur Shooting Star va vous plaire. Sa nouvelle collection MMM (Multi Média Music) reprend en effet les bandes-sons d'Atlantis, de Lost Eden ou encore de Dragon Lore II sur CD audio. Les musiques de Stéphane Picq ou encore de Pierre Estève chez vous, sans avoir à jouer au jeu.
D'autres titres sont prévus d'ici la fin de l'année, toujours tirés de jeux Cryo, comme River World, Ubik ou Dreams.



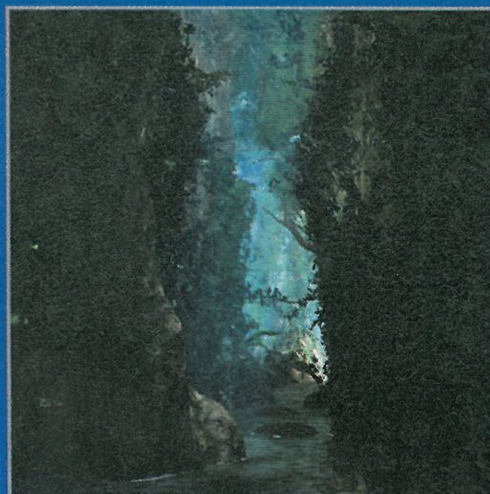
Vie de famille

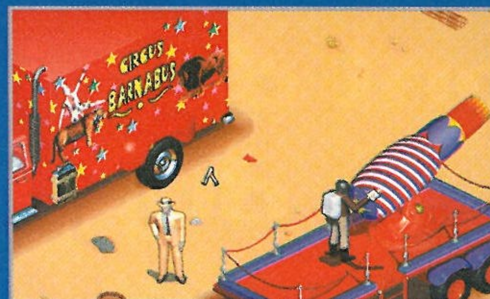
Tiens, quelques résultats de sondages à se mettre sous la dent. Ils ont été effectués à RicainLand, dans les alentours de San Francisco, auprès de centaines de parents. 69 % des parents interrogés estiment qu'il est nécessaire de mettre en place un système officiel de classement des jeux (interdit aux moins de 13 ans, de 18 ans, etc.), pour qu'on les aide à penser, c'est trop difficile tout seul.
Ces mêmes parents, quand ils veulent passer un bon moment avec leurs enfants, croient que l'outil idéal est le magnétoscope (41 %), l'ordinateur (22 %), la télévision (20 %). C'est vrai qu'assis sur le canapé devant la télé ou l'ordinateur, on se regarde pas dans les yeux, c'est tellement plus facile.

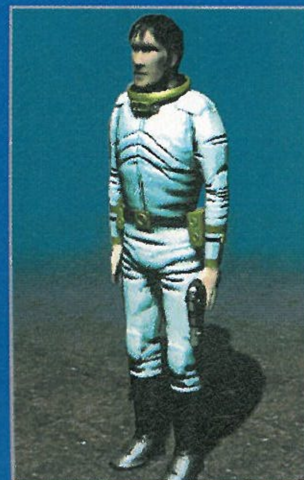
ATOMIC ERRATUM

Les explosions d'Atomic Bomberman m'auront sûrement sonné le cerveau. Dans le test, (Joystick 85), j'indiquai "Textes et voix VF". Bah non, le jeu est sorti maintenant, et seul le manuel est en français. Mea culpa, mea culpa. Au passage, signalons un problème de compatibilité que je n'avais pas mentionné dans le test, croyant qu'il venait de ma bécane : une mystérieuse erreur de script empêche le jeu de tourner sur certaines machines (pour le test, j'ai dû m'installer sur un autre PC du bureau). On dirait que ce dysfonctionnement est plus courant que prévu. Alors, si vous achetez Atomic BomberMan, gardez votre ticket de caisse, on ne sait jamais.

Diversifié







Chez Microfolie's www.microfolies.com, on s'active et on part dans tous les sens. Les titres annoncés pour l'année prochaine, développés par Virtual Studio, sont de tous genres. Single Peak, dont le titre parodie directement la très lynchéenne série "Twin Peaks", se la joue humour et satire de films fantastiques des années cinquante. Valerian est une adaptation libre des aventures du héros de bédé sur PC, et l'Amerzone, un jeu d'aventure photo-réaliste qui se déroulera dans un pays imaginaire d'Amérique du Sud.

Duo de rêve

Nous savions déjà, et nous nous en réjouissions, que Douglas Adams ("Le Guide du routard intergalactique", "Un Cheval dans la salle de bains"...) bossait sur un jeu, jours et nuits, depuis belle lurette. Bien que quasiment terminé, Starship Titanic (c'est le nom du jeu) ne sortira pas avant l'année prochaine : les gars de Digital Village, l'équipe qui le développe, veulent tout tester à fond.
Trop occupé à bosser sur le jeu lui-même, Douglas Adams n'écrira pas le roman "Starship Titanic" (c'est aussi le nom du roman), et laisse la plume à un pote, Terry Jones ancien Monty Python. Mince, vous parlez d'un duo de rêve...

Numéro UNO

Le mois de septembre est bien terminé, on peut donc faire les comptes, insouciants. Côté ventes de jeux vidéo, en Angleterre en tout cas (mais ce doit être le cas également par chez nous), ce fut le plus gros mois de l'année, avec un bond de plus de 42 % des ventes de jeux par rapport au mois précédent. Plus que l'année dernière à la même période.
Toujours numéro un des ventes PC, et ce depuis sa sortie en juillet, Dungeon Keeper. Le hit de Bullfrog est suivi par Constructor d'Acclaim puis Hexen 2 d'Activision.
En octobre, nouvelle donne, Flight Simulator 98 de Microsoft semble faire une entrée fracassante, et devrait se propulser directement à la tête des charts, talonné par les deux rivaux de la stratégie temps réel, Total Annihilation de GT Interactive et Dark Reign d'Activision.

Telex

Environ 6 milliards d'humains sur la planète, et 13 millions de Tamagotchis. 2 millions de petites bébêtes électroniques de plus par mois.

Telex

Populous : The Third Coming, initialement prévu pour la fin de l'année, ne sortira pas avant début 98 si tout se passe bien. "Le gameplay n'apparaissait pas encore satisfaisant, et des réglages supplémentaires sont nécessaires pour que le jeu soit le gros hit que nous souhaitons", dixit un représentant d'Electronic Arts. Populous 3 représente également le premier jeu Bullfrog période post-Molyneux. Par conséquent, l'équipe veut prouver qu'elle est capable du meilleur même sans son grand-gourou.

La famille au boulot

Faisant maintenant partie de la famille GT Interactive (voir news de ce numéro), les gars de Microprose n'ont pas arrêté le boulot pour autant. D'ici quelques semaines, ils vont lever le voile sur certains de leurs titres à venir, notamment sur trois nouveaux jeux tirés de la série "Star Trek" (encore !). L'un des trois sera plus stratégico-commercial et il vous faudra tenter de développer une civilisation façon trekky, avec des tas de mecs en sous-pulls et des télécommandes en carton. Quant aux deux autres, ils seront plus orientés sur l'action puisqu'ils utiliseront le moteur d'Unreal.
Autre jeu en cours de développement chez Microprose, et pas des moindres : une version multijoueur de Civilization 2. Classe.

R EST LÀ !

PC CD-ROM


PARTICLE SYSTEMS

© 1997 Particle Systems



© 1997 OCEAN Software Ltd.

news

Dernière minute

L'info vient de tomber au moment même où nous montons ces dernières pages : le département de Justice des États-Unis a demandé à la Cour fédérale d'attaquer Microsoft pour violation de la loi anti-trust. En effet, Billou impose aux fabricants d'ordinateurs Internet Explorer, qui est livré avec Windows 95. Lors d'une conférence de presse, le procureur général Janet Reno a annoncé que le gouvernement demanderait à la Cour fédérale d'imposer une pénalité s'élevant à 1 million de dollars par jour.

premières … mais bon...) pou… C'est sur PC CD-Rom, … est plutôt bien fait, avec l'ava… des mômes.

Industrie de la lessive

Notre petit monde du jeu vidéo ressemble de plus en plus à l'industrie de la lessive, où seules deux énormes sociétés se tapent dessus et se partagent toutes les marques. Mois après mois, développeurs et éditeurs sont avalés et digérés par d'autres éditeurs, toujours les mêmes mais plus gros. Récemment, c'est Microprose qui s'est fait avalé par GT Interactive (qui a, quelques semaines plus tard, également gobé les développeurs de Singletrac), prochainement ce pourrait être le tour de Virgin (voir news de ce numéro), et d'autres vont certainement suivre. À terme, combien en restera-t-il debout ? Electronic Arts, GT Interactive, Activision, Eidos, d'autres encore ?

Telex

Une version pirate de Jedi Knight a malheureusement traîné sur le Net. LucasArts aurait trouvé l'origine de la fuite, et une descente de police a eu lieu en Allemagne, apparemment dans le milieu des magazines spécialisés de jeux vidéo... On peut pas leur faire confiance, à ces zigotos !

ATOMIC ERRATUM

On se souvient de l'interminable procès qui avait opposé Apple et Microsoft, pour des histoires de bureau, de double-clic, de fenêtres et de menus déroulants. "C'est moi que j'l'ai inventé, c'est toi l'copieur...". Procès terminé en queue de poisson, d'ailleurs. Microsoft est aujourd'hui embarqué dans un nouveau face à face avec un gros morceau de l'informatique : Sun Microsystems.

Objet du litige : Internet Explorer 4.0, et tout particulièrement l'implémentation Java de la dernière version du fameux browser Microsoft.

Sun Microsystems, développeur du langage Java et de ses spécifications, prétend que Microsoft ne respecte pas la charte Java, et que la compatibilité multiplate-forme du langage a été brisée, dans le but de forcer les programmeurs à développer des softs qui ne tourneront que sous des systèmes Windows (NT ou 95). Du coup, Sun Microsystems accuse Microsoft d'utiliser le logo officiel "compatible Java" à tort. D'où poursuites, et tout le tralala.

Devant la cour, Sun a bien l'intention de faire passer "le test de compatibilité" au browser accusé. De son côté, Microsoft affirme avoir parfaitement respecté l'accord avec Sun, qu'IE 4.0 est hyper compatible et hyper performant, et qu'il n'a pas d'autres commentaires à faire. Procès.

MÉCÉNAT

Fort de l'immense succès planétaire de sa série Command & Conquer, Westwood Studios joue les mécènes. La compagnie a en effet offert plus de 141 000 dollars de dons en matériel informatique à l'université de Las Vegas, dont ils sont très proches. Un placement sur l'avenir pour Westwood, qui compte bien récupérer les plus talentueux des élèves de l'université locale.

3 Tonnes de nouveautés



Pas loin de trois tonnes de nouveatés sont annoncées pour la fin de l'année chez Sierra. Trois autres sont également prévues pour le début de l'année prochaine, pour l'instant juste un mot sur Half Life, qui ne sortira finalement que l'année prochaine. Premier add-on pour le célèbre Diablo de Blizzard, Hellfire proposera de nouvelles quêtes solo, 20 nouveaux monstres, une nouvelle classe de personnages, 5 nouveaux sorts, 30 nouveaux objets magiques... Hellfire devrait sortir vers la fin novembre. Sans monstres et sans sorts, mais avec des skis : Ski Racing, qui s'inscrit donc dans la collection Sierra Sports. C'est blanc, y a plein de neige, et ça sort en décembre. Enfin un mot sur La Galère des Étoiles, parodie de La Guerre des Étoiles composé de tout un tas de petits jeux plus ou moins débiles. Pour les collectionneurs. Ça sort là maintenant tout de suite, et ça coûte pas trop cher, aux alentours de 100 balles.

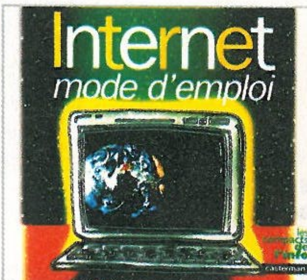




Chargez !

La démo de Quake 2 est disponible sur le net. 15 Mo. Voilà. Ah oui, c'est quoi l'adresse ? Eh bien comment dire, c'est dans notre jargon une suite de signes qui, mis dans le bon sens, permettent de se rendre à l'endroit ou l'on souhaite se rendre. Ou alors il s'agit de ce que l'on appel dans notre jargon "une mauvaise adresse". Ou alors c'est qu'on a changé d'avis. Bon, ça devrait allez, j'ai rempli la petite case verte.
http://www.idsoftware.com

"C'est quoi, ton Internet, là ?"



Systématiquement, à table, lors des réunions hebdomadaires familiales, oncle René ou tata Martine se tourne vers vous et demande : "Explique-nous encore ton Internet, là. A quoi ça sert, ça marche comment ?" Lassé de ressasser les mêmes choses, vous aurez maintenant l'alternative peu coûteuse et tellement plus lâche de leur offrir "Internet mode d'emploi", dans la collection Les Compacts de l'Info, chez Casterman.
Bien foutu, vulgarisateur sans être niais, "Internet mode d'emploi" est un petit bouquin plutôt joli, bien maquetté et aux textes intéressants. En plus, c'est pas cher, un peu moins de 30 balles.

BREVET DEBILE

Sega a réussi a déposer l'un des brevets les plus débiles de l'histoire. On pourrait appeler ça "angle de vue et caméra 3D". Maintenant, si dans un jeu, le déplacement d'un personnage provoque des changements d'angles de caméra, hop, procédé breveté, ah ah, on vous y prend, va falloir casquer des royalties à l'ami Sega. Déposé il y a cinq ans, mais approuvé seulement aujourd'hui, ce brevet technologique (qui se limite au Japon, quand même) permet à Sega de réclamer des sous à des tonnes de compagnies japonaises (Nintendo, Sony, Namco...). Cela représente, beaucoup, beaucoup de brouzoufs. Surtout qu'il y a d'ores et déjà cinq ans d'arriérés à régler.

NECRO

Notre monde des jeux vidéo et ses acteurs sont encore tout jeunes, du coup il est bien rare qu'une rubrique nécrologique se glisse dans nos pages. Pourtant, le monde du jeu vidéo aura vu disparaitre, en ce mois d'octobre, l'une de ses figures emblématiques. Gumpei Yokoi, concepteur des jeux à cristaux liquides Game & Watch, de la Game Boy et du Virtual Boy, est mort dans un accident de voiture à Neagarimachi. Mince, ça me ferait presque quelque chose, tiens. Je ne sais pas combien d'heures j'ai passé à jouer sur les "inventions" de ce monsieur... des centaines et des centaines. Mince.

Quake en arcade

Le fait est tout de même assez rare : un jeu PC va se retrouver dans les salles d'arcade très bientôt. Un des tout premiers cas de ce genre (si je ne m'abuse) fut celui de Choplifter, vieux jeux Apple sorti beaucoup plus tard en arcade. Bref, Quake, le jeu culte d'Id Software, se prépare à une nouvelle vie. Le jeu tournera sur une configuration de rêve, la borne d'arcade étant basée autour d'un Pentium II 266 MHz avec une carte 3Dfx Obsidian, la plus balèze de toutes. Plus que Quake, c'est donc GL Quake qui s'incrustera dans les salles d'arcade. Du 800x600 sur un écran 35', un trackball pour contrôler son tueur et 6 boutons pour les diverses commandes. Une version solo sera distribuée, ainsi qu'une version multijoueur, avec quatre sièges et autant d'écrans, pour se charcler la gueule à plusieurs.



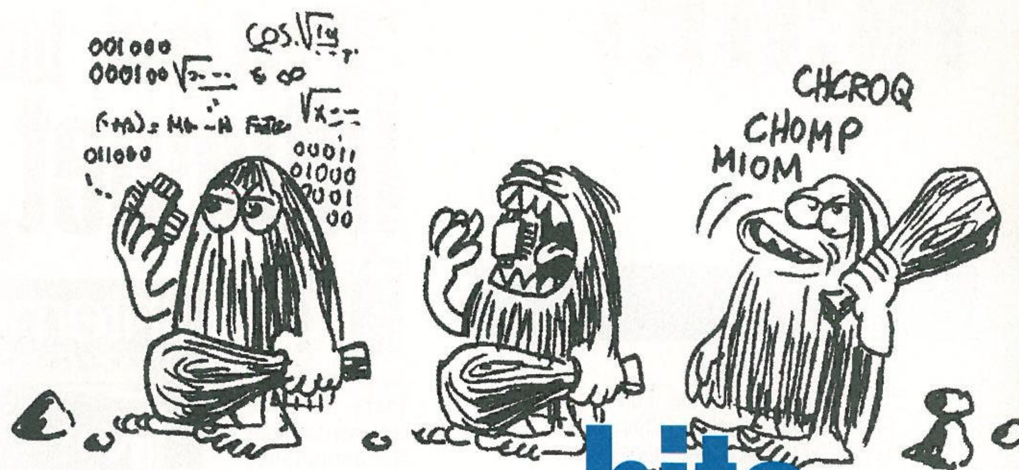
Un éditeur pour X-Com Apocalypse

Les gars de Mythos Games, les développeurs d'X-Com 3, s'apprêtent à balancer un éditeur complet pour ce jeu. D'un jour à l'autre, les fanas d'X-Com pourront télécharger ce dernier sur le site web de Mythos (www.mythos-games.com). Apparemment, cet éditeur est extrêmement puissant, et permettra non seulement de créer de nouveaux agencements de niveaux, mais carrément de modifier tous les éléments du jeu. Une seconde vie pour X-Com Apocalypse en perspective.

news

FECH

Seb m'énerve. Il a une bonne tête, comme ça, avec sa bouille de bébé – pour un peu, on lui ferait des poutous. Mais en fait, c'est un enfoiré. Comme ça, dans ses tests, hop©, il traite une fille de pétasse. On sait pas trop pourquoi, et puis c'est même pas drôle. Après, il râle dans les news parce que le mec (moi) lui a corrigé ses mauvaises manières. Et maintenant, là, il est super-tard, et j'ai envie de rentrer chez moi, et lui, tout cool, il écrit ses niouzes. Ouais, celles-là. Et il les convertit même pas. Non. Voilà le mec : spécialiste ès surfing-on-the-web, pro de la config foireuse, acharné à lancer ses eujs sous Plante-moi95, et infoutu de saisir un fichier texte sous format Macintosh. Il est super foireux. Et en plus, il m'insulte tout le temps. Comme ça. Même dans le couloir, le matin... enfin non, le matin, il est gentil : il est pas là.



Beaucoup Plus de bits

Intel s'apprête à dépasser le cap des 32 bits. En 1999, ses premiers processeurs 64 bits devraient voir le jour, avec la famille Merced, qui succédera à la famille Pentium que nous connaissons aujourd'hui. Dans un premier temps, ces microprocesseurs seront destinés aux gros serveurs et aux stations, pour tourner notamment sur la future version 64 bits de Windows NT ainsi que sur un nouvel Unix dédié. On imagine sans peine que la famille Merced viendra fourrer son nez dans nos affaires, dans le monde du jeu, assez rapidement.

Telex

Les patients auront eu raison, Ubi Soft réédite Grand Prix II de Microprose, l'excellent simulation de F1 de Geoff Crammond, pour un peu moins de 220 francs. Bravo les patients !

PIQUE SA CRISE

Récemment, le boss de 3D Realms (à la tête de l'équipe de développement de Dallas, notamment responsable du très culte Duke Nukem 3D) a piqué une petite crise. Objet de sa colère : les anciens de 3D Realms quittent sa boîte, soit pour se faire engager ailleurs, soit pour créer de nouvelles boîtes en prétendant avoir tout fait ou presque sur des jeux où ils ont à peine dessiné deux sprites, ou monté un niveau. Certains se constitueraient des CV interminables, et tireraient la couverture à eux de façon outrancière pour mieux se vendre.
Est-ce le cas des gars de Rebel Boat Rockers, nouvelle équipe également fixée à Dallas, dont les membres sont issus de 3D Realms ? Cette dernière bosse sur un nouveau jeu en 3D temps réel qui n'a pas encore de titre, qui sortira à la fin de l'année prochaine. Elle vient de signer avec Electronic Arts. Est-ce de penser à eux qui a provoqué la crise de Monsieur 3D Realms ?

Ah Legon

Franchement, pour les mômes, les lego, c'est parfait. On passe des heures à fabriquer des vaisseaux spatiaux, des cuisines, des chaises ou des maisons. On empile des trucs de couleurs, on les imbrique les uns dans les autres, ça rend intelligent, et plus tard on est ingénieur ou homme politique, forcément.
Mindscape chope la licence, adapte les lego sur CD-Rom PC, bousille nos rêves nostalgiques et ridiculise les légos auprès des mômes d'aujourd'hui avec un soft pourri et énervant.
Message de haine tout particulier au doubleur qui fait la voix du bonhomme Lego conseiller. Ce monsieur doit mourir absolument, et tout de suite.

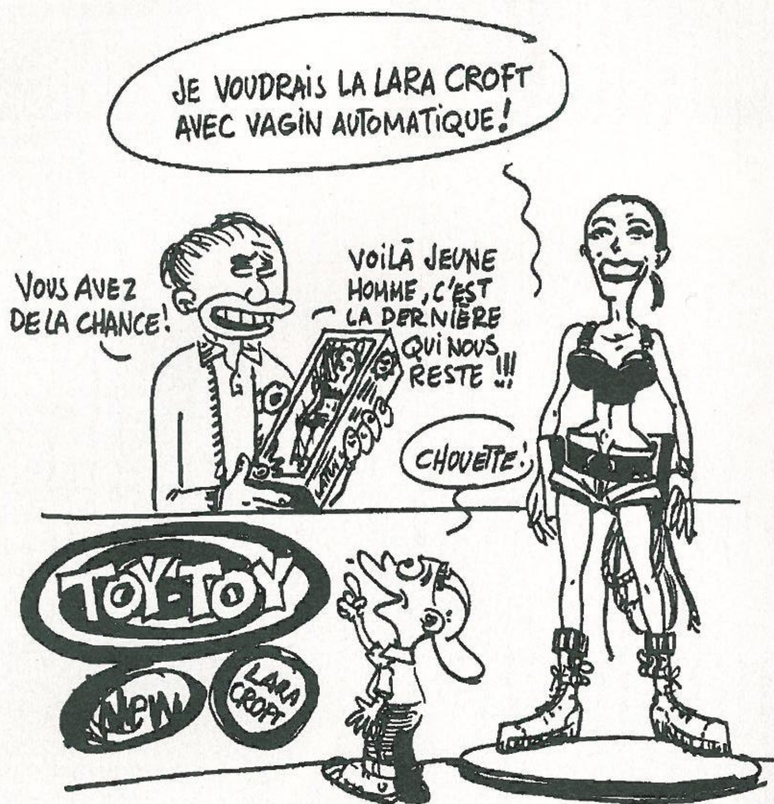


Wing Solo Commander

Finalement, Wing Commander Prophecy sortira sans option multijoueur. Dans un premier temps, Electronic Arts tient absolument à proposer une option Internet, qui n'est pas prête, en plus des options réseau et modem. Les possibilités multijoueur sortiront l'année prochaine, sous forme d'un data-disk ou carrément d'une suite au jeu. A suivre.

Déshabillez-la

Nous autres, qui depuis des années passons tous nos week-ends à habiller-déshabiller, habiller-déshabiller, des poupées Barbie ; nous autres qui, après tout ce temps, sommes fatigués de la fade blondeur de la Californienne made in Mattel, allons enfin mettre la main sur une brunette (ouf, on n'y croyait plus...). Toy Biz, une sous-division de Marvel Entertainment, s'apprête en effet à commercialiser des poupées Lara Croft de Tomb Raider. Au programme également, Resident Evil, avec son lot de gros flics musclés et de zombies dégoulinants. Ça promet de chaudes parties d'habillage-déshabillage.



Des jeux pour aller mieux

Voilà une belle opération à l'initiative de la chaîne de magasins Score Games et des hôpitaux français : équiper les établissements hospitaliers de consoles de jeux et de CD-Rom pour les enfants. L'opération "Des jeux pour aller mieux" s'est fixé l'objectif d'offrir au moins 200 consoles et 800 jeux aux hôpitaux pour les quelque 8 000 enfants qui, tous les ans, ont la mauvaise idée de se fouler la cheville ou de choper une méningite. Pour chaque achat effectué dans l'un des 30 magasins Score Games, la société prélèvera 2 francs pour l'opération, qui aura lieu du 15 octobre au 15 décembre prochains. Le 16 décembre, les comptes seront faits, et les cadeaux partiront à temps pour Noël.

Console? Micro ?

Combien de temps encore ferons-nous clairement la différence entre un jeu PC et un jeu console ? Sega et Sony préparent les prochaines générations de leurs bécanes (Playstation 2 pour Sony, et "Dural", nom de code de la future Saturn, pour Sega). On sait que les deux compagnies ont eu de longues discussions avec les différents fabricants de cartes 3D, ainsi qu'avec Microsoft et Intel. En gros, les consoles du futur (d'ici deux ans) risquent bien d'être des PC sans clavier qu'on branche sur une télé ! D'ailleurs, Sega aurait conseillé ,aux équipes de développement qui désirent travailler sur leur prochaine console et ne veulent pas attendre le kit de développement officiel, de bosser sur Pentium II + PowerVR environnement Win95. Ça, c'est un signe... Ou une méga-blague.

Telex

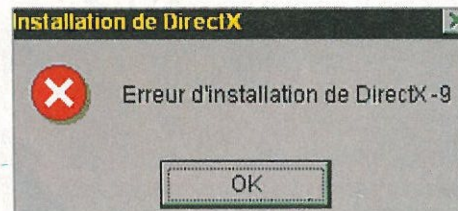
Actuellement, Sierra bosse sur deux CD-Rom basés sur la série de S-F Babylon 5. Un jeu, et un CD multimédia sur l'univers futuriste de la série sont à l'étude. Cette dernière étant surtout populaire outre-Atlantique, nous ne savons pas si ces deux CD, prévus pour l'année prochaine, verront le jour dans nos contrées

Du rôle au PC

Les développeurs de Dark Reign, l'équipe australienne de Auran, vient d'obtenir les droits de Harn, un jeu de rôles peuplé d'humains, d'orcs, d'elfes et de nains. Un jeu de rôles, quoi.
Les gars d'Auran prévoit de développer plusieurs jeux basés sur l'univers d'Harn, un jeu de stratégie (encore) et un jeu de rôles, notamment. Le premier devrait débarquer à la fin de l'année prochaine. Dans le même temps, Activision confirme qu'il y aura bien un Dark Reign 2. Vont avoir du pain sur la planche, les gars d'Auran.

DirectX-9

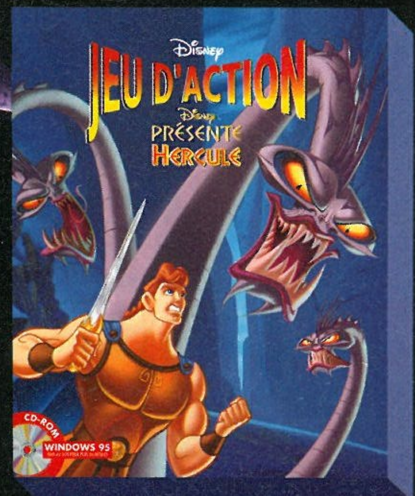
Vu ce mois-ci sur le moniteur de Moulinex : "Erreur d'installation de DirectX-9". On savait que Microsoft avait grillé les étapes en passant directement de DirectX-3 à DirectX-5, mais là ça confine à la déchirure du continuum espace-temps.

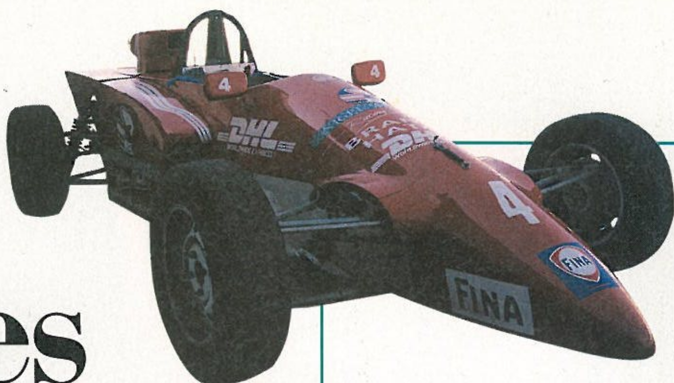


L'expérience

Fort de ses 40 ans d'expérience dans le monde du jeu de plateau, Avalon Hill se décide enfin à ouvrir son propre studio de développement de jeux PC. Jusqu'à maintenant, tous les softs estampillés Avalon Hill ont été développés par des équipes tierces.
Premier projet prévu par la toute fraîche équipe interne d'Avalon Hill : un jeu de stratégie futuriste au tour par tour. Bah, mince, c'est bien la peine d'avoir 40 ans d'expérience, d'avoir créé parmi les meilleurs jeux et wargames de la planète pour nous pondre ça : un concept sur lequel s'acharnent déjà des dizaines d'équipes de développement.
Bon, bah je vais me recoucher, moi.


Disney
INTER
ACTIVE


Disney
JEU D'ACTION
Disney
PRÉSENTE
HERCULE
CD-ROM
WINDOWS 95



Chiffres

Maintenant que l'ECTS, le salon professionnel des jeux vidéo de Londres, est terminé et oublié (voir Joystick du mois dernier), nous pouvons nous pencher tranquillement sur les chiffres qui le concernent.
250 sociétés y étaient représentées, éditeurs, développeurs, magazines et distributeurs confondus. 20 140 personnes ont traîné leur costard dans les couloirs du salon, contre 37 000 à l'E3 d'Atlanta en mai dernier. Les organisateurs sont tout revigorés, du coup, fiers de leur succès. Ils s'emballent et prévoient même jusqu'à 400 exposants pour l'ECTS de l'année prochaine.
Dans le même temps, notre superbe salon SuperGames rebaptisé Révolution Multimédia parisien est ridiculement annulé au dernier moment. Par manque de sponsors et d'exposants intéressés. Quel dommage. La France, c'est vrai, c'est la classe.

Telex

Les gros bœufs sont de retour, SunStorm est en train de finir un add-on pour Redneck Rampage d'Interplay. Plus que jamais, Bubba et Léonard vont se torcher la gueule, plus que jamais ils chasseront les aliens.

Retour vers le futur

Pour fêter la sortie prochaine de Toca Touring Car (en preview le mois dernier), le sympathique éditeur anglais Codemasters n'a pas hésité à inviter toute la presse européenne au célèbre circuit de Brand Hatchs, près de Londres. Alors là, vous vous dites : "mais pour quoi donc faire, pour quoi ?" Et là, je vous réponds comme ça : "histoire de montrer aux médiocres pilotes que nous sommes à quel point leur jeu était réaliste, ni plus ni moins." Ainsi, une quarantaine de scribouillards allemands, italiens, anglais et français se sont retrouvés au volant de BMW et de monoplaces afin de prendre une petite leçon de pilotage aux côtés de pilotes confirmés (certains officient en formule 3). Puis, le troisième pouvoir en partant du bas a pu comparer les sensations ressenties à cette occasion avec celles offertes par la simulation (siège baquet, volant, écran géant et Pentium II pour la config). On en reparlera lors du test le mois prochain, mais je peux vous dire que le résultat était plus que convaincant. Voilà. On a bien mangé, on s'est bien amusé, on a bien travaillé. C'est vraiment cool d'être "journaliste".

Retour aux sources

C'était pendant l'E3, en mai dernier, la société Maxis annonçait qu'elle allait attaquer de nouveaux genres et se mettre à l'arcade, lâcher la gamme Sim qui commence à lui coller à la peau. Depuis, Maxis a été racheté par Electronic Arts, et l'idée de se diversifier semble avoir été abandonnée. EA a racheté Maxis pour qu'ils fassent du Sim Machin-Chose, et du Sim ils feront.
Du coup, Nightfall, Crucible et Remanents, les trois jeux évoqués à l'E3, passent à la trappe, et Maxis s'est ré-attelé à son Sim City 3000. Initialement prévu pour la fin de l'année, le jeu ne sera pas au rendez-vous et sortira l'année prochaine. C'est de la coquetterie ou du traînage de pieds ?



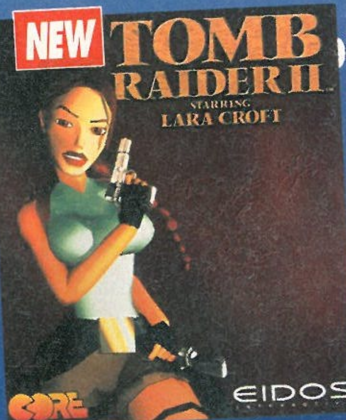
Nouveaux flics

La chasse aux droit d'auteur est ouverte sur le Net. La BMI, société qui protège les droits des auteurs-compositeurs outre-Atlantique, avait déjà l'habitude de sauter de homepage en homepage sur le Web, de site FTP en site FTP pour débusquer les fichiers MP3 et autres WAV réalisés et distribués sans l'accord des artistes originaux. Maintenant, la BMI dispose de programmes-robots qui écument le réseau 24 heures sur 24, et dressent des rapports complets, en bons petits soldats, concernant les sites ont l'on peut télécharger musiques ou chansons hors-la-loi. La suite ne devient alors qu'affaire de vrais flics de chair et d'os. Pas des petits robots surfeurs rigolos.



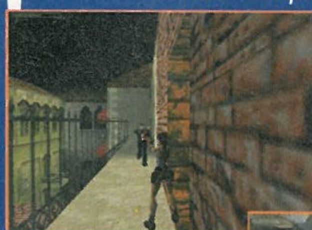
Dirk le pionnier

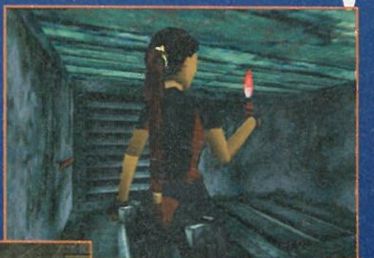
Dragon's Lair a le mérite de faire figure de pionnier. En effet, au début des années 80, ce fut le premier jeu LaserDisc. Et voilà que Dirk le Brave reprend du service, sur DVD cette fois. Pas le premier, mais l'un des tout premiers jeux pour DVD.
Cette adaptation est l'œuvre de l'équipe canadienne de Digital Leisure, qui est constituée essentiellement des anciens membres de ReadySoft, la boîte qui avait déjà adapté Dragon's Lair sur presque tous les formats imaginables. La question est de savoir si Dirk n'est pas un peu trop vieux, si le gameplay ultra-restreint de Dragon's Lair fera encore l'affaire, à l'heure où son graphisme ne nous impressionnera peut-être plus autant.



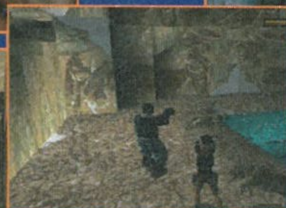


La belle Lara reprend du service contre une secte mystérieuse, à la recherche de la **relique «Dague de Xian»**. Baladez-vous dans 5 **univers** subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser **2 objets en même temps**, conduire des engins, de **nouvelles armes**, de **nouveaux monstres**. Les milliers de fans qui la connaissent seront **encore plus ébahis** devant sa beauté.











Jouez en réseau de chez vous



- Duke Nukem 3D
- F1 Grand Prix 2
- Quake
- Warcraft 2
- Command & Conquer...

Logiciel d'accès au réseau GRATUIT disponible dans les Micromania et sur Internet :

http//www.azursoft.fr/stadium



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



NEW

Imaginez un Privateer sous l'eau dans lequel vous dirigerez un **sous-marin miniature.** Evoluez à travers la **faune et la flore aquatique** et faites le **commerce de déchets** de l'espèce humaine. Ce jeu supporte les cartes accélératrices pour un rendu exceptionnel.





NEW

La guerre des lombriques ! Embarquez vous dans une **aventure hilarante**. Les adorables petits tueurs sont de retour : encore plus de **pagaille**, de **destruction**, de **cascades incroyables** et de **nuits blanches délirantes** en perspective ! Et ces débauchés invertébrés se savourent de plusieurs façons : parties **à un seul joueur** ou **à plusieurs**, ou encore **en réseau** ou **sur Internet**.







LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2 NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2
(À côté de Grand Optical) - 75013 Paris

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL NEW
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel
94200 IVRY-SUR-SEINE

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA AVIGNON NEW
Espace Soleil - 84130 LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT NEW
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

MICROMANIA ROUEN St-SEVER NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST NEW
Galerie Auchan - 69800 LYON ST-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA TOULOUSE NEW
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 PORTET-SUR-GARONNE - Tél. 05 61 76 20 39

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9 H À 19 H

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)



GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Gros Plan

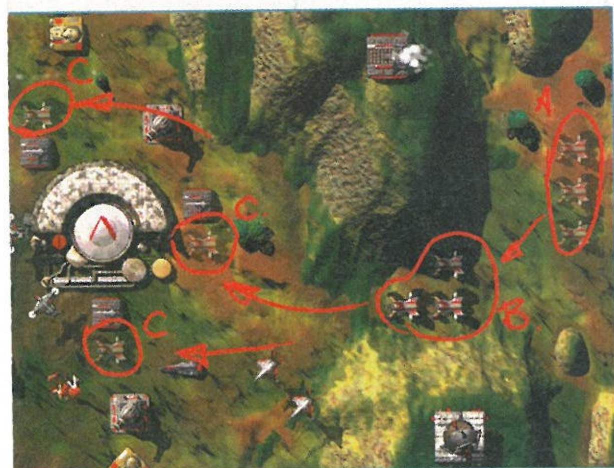
Considéré comme le meilleur dans son genre, MAX fut l'une des grandes surprises de cette année. Les qualités innombrables et l'excellente finition furent loin de contenter le perfectionnisme de l'équipe, qui s'est remise au turbin pour sortir une suite. L'arrivée de MAX 2 est indéniablement une excellente nouvelle !

par Morgan



MAX 2

GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR INTERPLAY
SORTIE PRÉVUE MARS 98





L'énorme succès rencontré par MAX lors de sa sortie, cette année, fut une excellente surprise. L'équipe qui a réalisé Scout resurgit comme un phénix de ses cendres et nous a concocté ce petit bijou d'action /stratégie. Même si quelques-uns ne pouvaient adhérer au combat en tour par tour, la finition du jeu fit l'unanimité. Fort de ce succès, l'équipe de programmation, de vrais joueurs acharnés, s'est penchée sur les nombreux commentaires apportés par le public. De modifications en modifications, les voilà qui viennent de débouler avec un nouveau MAX flambant neuf, enrichi de nombreuses options. Bien plus qu'un simple clone de Command & Conquer, MAX s'impose comme une nouvelle référence.



Un scénario, particulièrement riche et traité avec beaucoup d'humour.







■ UNE SUITE TRES ALLÉCHANTE

L'histoire se déroule 1 500 ans après le premier épisode, et les Sheevat règnent toujours en maîtres sur l'univers. Pour contrecarrer leurs plans, les humains s'associent avec une race d'extraterrestres et forment la Nouvelle Alliance. De cette symbiose découlera une nouvelle race hybride mi-alienne, mi-humaine et mi-cyborg.

Il ne s'agit que d'un vague aperçu du scénario, particulièrement riche et traité avec beaucoup d'humour (ça nous fait toujours plaisir, les gens qui ne se prennent pas au sérieux malgré leur réussite).

Le jeu se divise en nombreuses missions : 27 pour la campagne, 24 en mode historique, 24 en solo et enfin 24 en multijoueur. Pour améliorer le tout, il est aussi possible de créer vos propres scénarios dans le détail (et même vos terrains). La durée de vie promet.

■ ENFIN DU TEMPS RÉEL !

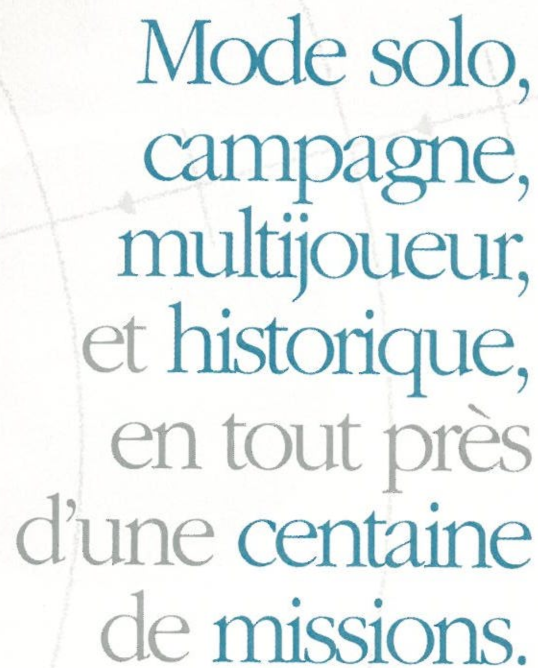
Grande innovation, il est possible de choisir votre style de jeu. Tour par tour, tour par tour en simultané, ou bien temps réel. Chaque joueur peut ainsi y trouver son compte, de la stratégie très précise à une action plus virile et moins réfléchie.

Autre point nouveau, les décors sont passés en 65 000 couleurs et n'utilisent plus de "carrés" de déplacement. Le terrain ressemble moins à un wargame austère, ce qui n'est pas un mal. Réalisé en 3D, il est possible de modifier en temps réel son relief, en créant des vagues, des tremblements de terre, etc. La résolution à l'écran peut aller jusqu'à 1280x1024 pixels et permet de zoomer.

Histoire aussi de rompre avec la monotonie du premier épisode, en terme graphique j'entends, des effets spéciaux tels que fumée, explosions, etc., ont été ajoutés, ainsi que d'autres petits détails dynamisant le jeu.

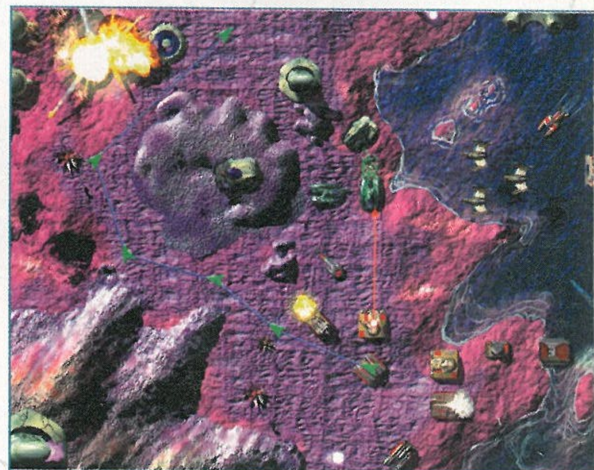


L'interface graphique apporte elle aussi son lot de nouveautés. Tout d'abord, complètement configurable (haut, bas, côté de l'écran, divisée) ; ensuite, selon que l'on joue les humains ou les aliens, elle reprend la technologie de la race. Dans le cas des aliens, l'interface est organique et d'aspect "liquide". Un peu surprenant de prime abord, lorsque l'on clique sur un bouton, celui-ci se déforme comme une flaque d'eau, le déplacement de la souris laissant des "ondes" sur le tableau de bord. Soyons honnête, si cela ne sert foutrement à rien, c'est, une fois encore, un petit détail de plus qui rend ce jeu si riche.



Mode solo, campagne, multijoueur, et historique, en tout près d'une centaine de missions.









Dans MAX 2, il est possible d'ajouter une caméra dédiée à l'une de vos unités.

■ DES TONNES DE DÉTAILS



Pour conclure sur l'interface, il est aussi possible d'ajouter, dans une petite fenêtre, une caméra dédiée à l'une de vos unités. Ceci permet de surveiller en permanence la zone du terrain où elle se trouve. Bien pratique lorsqu'on fait deux choses à la fois.

En parlant des tâches multiples, souvent un peu répétitives et lassantes dans ce type de jeu, tout a été repensé pour que l'ordinateur n'attende pas vos ordres bêtement avant d'agir. Si une unité finit la construction d'un bâtiment, au lieu de rester inactive jusqu'à ce que vous vous souveniez de son existence, vous pouvez au préalable lui attribuer des tâches multiples... jusque 256 à la chaîne. Le déplacement des différentes unités (le double de MAX 1, soit environ 100) est lui aussi "intelligent".

L'une des petites merveilles inventées par les programmeurs, et qui fait défaut aux autres jeux du genre, consiste en une formation intelligente. Vous sélectionnez par exemple trois unités. Ensuite, vous cliquez sur trois points de la carte, et elles se séparent automatiquement pour s'y rendre. Cela paraît tout bête mais rend possible, pour la première fois, l'encerclement de l'ennemi ou les embuscades en moins d'une seconde. Ajoutons à cela que vous pouvez sélectionner jusqu'à 256 points intermédiaires dans l'itinéraire, pour vous assurer de faire suivre un chemin très précis. Enfin, si vous déplacez votre formation de façon groupée, elle conservera sa configuration initiale (en triangle, en ligne, etc.). Le gameplay devient super-simple, et les manœuvres beaucoup plus riches. Du bon sens, voilà tout... mais qui change complètement la façon de jouer.



■ ÇA FAIT LA DIFFÉRENCE

Les unités sont customisables, et en fonction de la race choisie, donnent au joueur des habilités spéciales (pouvoirs, amélioration scientifique particulière).

Petite anecdote, on pourra rencontrer d'autres formes de vie sur les planètes, qui viendront ajouter du piment dans les missions (du genre dinosaures).

Pour conclure cette liste des nouvelles options, et finir par le meilleur, une version à six en réseau ou par Internet est gérée. Un serveur gratuit du type de BattleNet est mis en place actuellement pour que les joueurs puissent s'affronter. Ça mérite d'être précisé et salué, car rares sont encore ceux qui croient en la gratuité du Net.

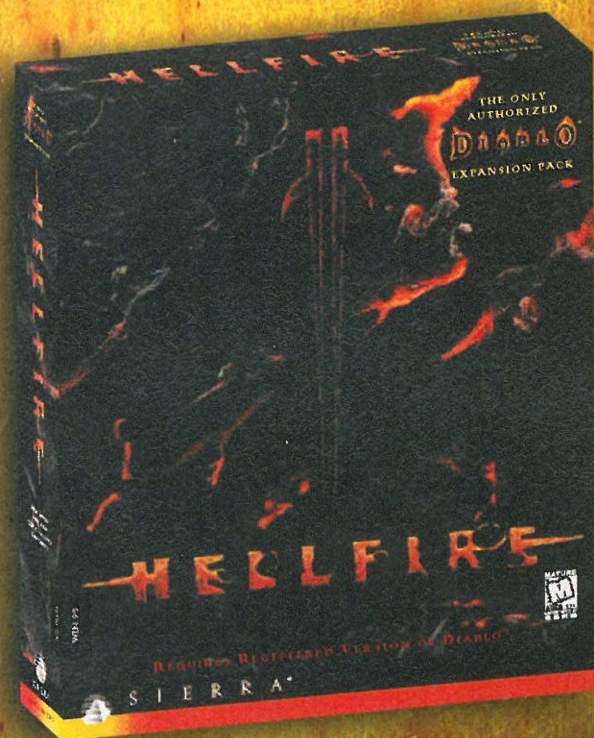
Si MAX, premier du nom, aura été une surprise, autant vous dire que MAX 2 n'en sera pas une. Avec autant d'ajouts, d'améliorations et de nouveautés, on frôle le produit parfait, mais cette fois on vous aura prévenus avant.

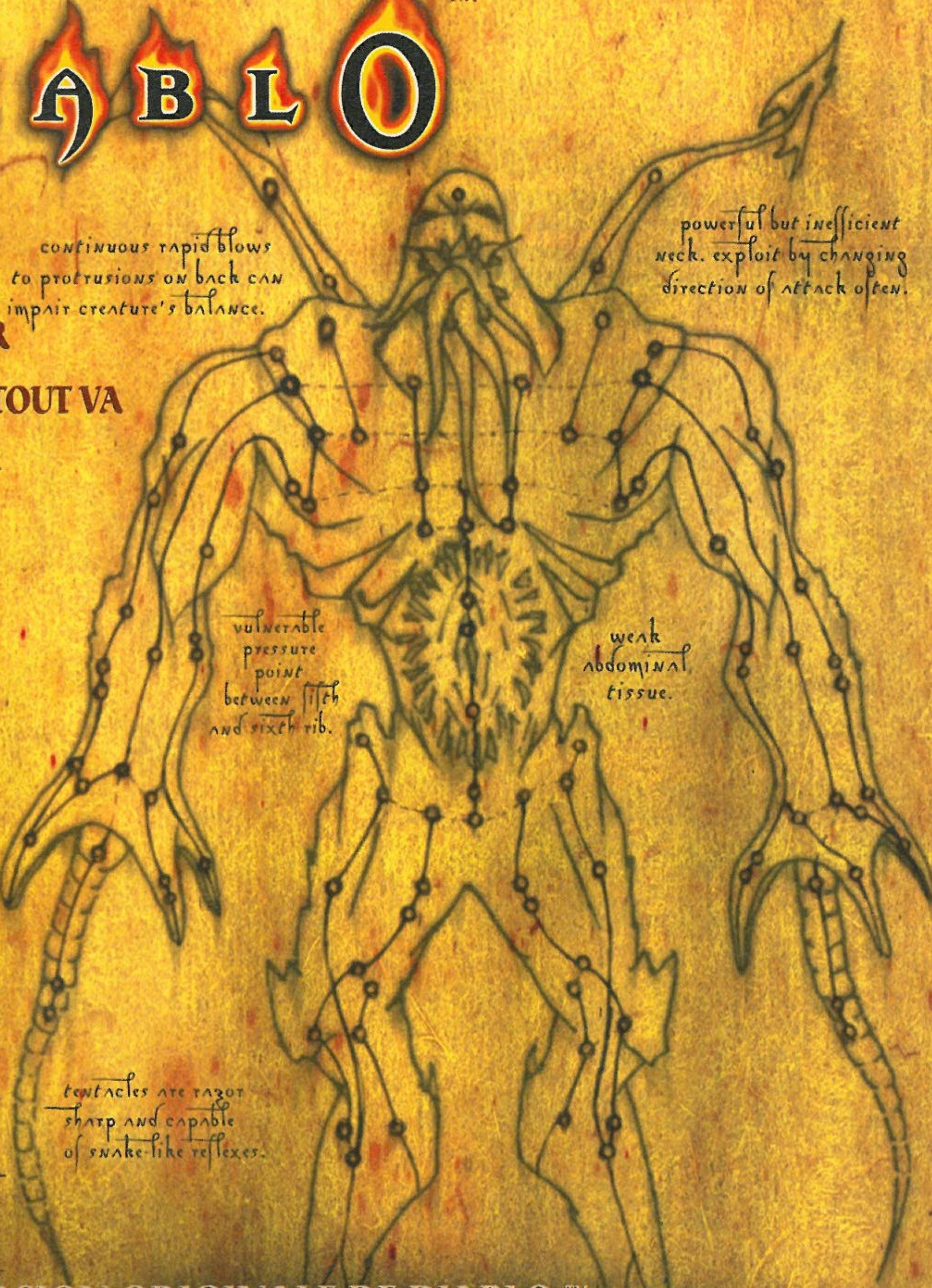
HELLFIRE

LE SEUL PACK D'EXTENSION OFFICIEL POUR

DIABLO™

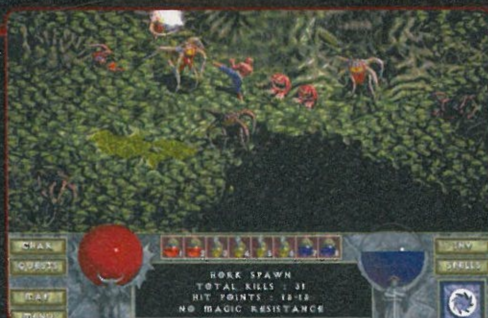
- UNE NOUVELLE CLASSE DE PERSONNAGE : LE MOINE
- 8 NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES À EXPLORER
- 12 NOUVELLES ARMES POUR SACCAGER À TOUT VA
- 23 NOUVELLES CRÉATURES À COMBATTRE
- 5 MYSTÉRIEUX NOUVEAUX SORTS





NÉCESSITE LA VERSION ORIGINALE DE DIABLO™







SIERRA®

HTTP://www.sierra.fr

Gros Plan

Jeu de rôles haut en couleurs basé sur les règles d'AD&D, Baldur's Gate est l'exemple craché du jeu classique privilégiant la richesse d'un monde et sa variété.

Par Morgan



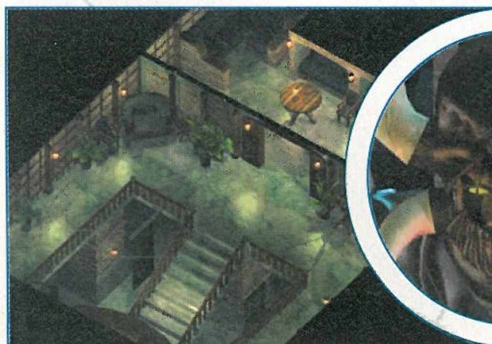


Baldur's Gate

GENRE JEU DE RÔLES
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR BIOWARE
SORTIE PRÉVUE MARS 98

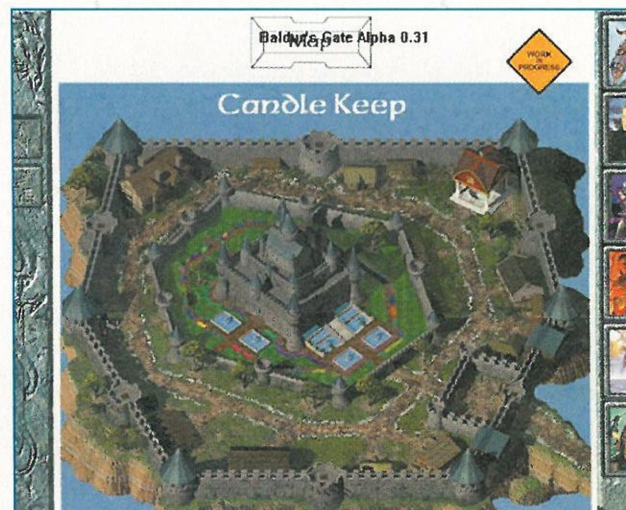
C'est avant tout une adaptation en jeu vidéo d'un jeu de rôles.







ssu d'une collaboration entre TSR et Bioware, ce jeu de rôles prend place dans le monde de Forgotten Realms. Il s'intitulait Iron Throne auparavant, et nous vous en parlions déjà dans le numéro 80 de Joy. Baldur's Gate utilise les informations existantes de ce monde, ainsi que les règles d'AD&D. C'est avant tout une adaptation en jeu vidéo d'un jeu de rôles sur table. Le monde est immense, les règles touffues, les possibilités innombrables. Sans être techniquement novateur, il met en avant d'autres qualités qui ne déplairont pas aux fans du genre. C'est dans la cité de Baldur's Gate que se déroule l'intrigue. Une organisation secrète s'évertue à appauvrir les ressources en fer de la cité. Des mercenaires s'attaquent aux convois, des mages utilisent leurs pouvoirs pour faire disparaître le minerai à la source... Faits divers bien peu agréables dans un univers où le fer sert pour tout : armes, armures, outils, ferronnerie, etc. Des rumeurs ajouteraient que ces attaques seraient la pièce d'un puzzle plus gigantesque, visant à agenouiller la cité avant une invasion par les provinces du Sud. Vous vous décidez à partir à l'aventure, et peut-être, qui sait, à démêler ces intrigues machiavéliques.



■ UN JEU DE RÔLES TRÈS RICHE

L'aventure, sans être linéaire, évolue autour de sept chapitres tissant la trame générale du jeu. Des tas de petites quêtes annexes se font aussi accessibles, un peu comme dans Daggerfall. Graphisme S-VGA en 65 000 couleurs, plus de 10 000 lieux à visiter, trois cités et des dizaines de petits villages, le monde est vaste... Les dessinateurs n'ont pas pour autant lésiné sur la qualité graphique. Le système en 3D isométrique n'est pas sans rappeler celui d'Ultima Online (tant chéri par la rédaction). Chaque lieu apparaît comme un bonheur pour les yeux, tant et si bien que l'exploration du monde en soi suffit à motiver votre aventure. Appliquant à la lettre les règles officielles d'AD&D, le programme intègre tout automatiquement (initiatives, rounds, points de vie, compétences, points de magie, points d'expérience, etc.). Pour éviter toute tendance au "gros-billisme", les membres de votre équipe (au maximum six personnes parmi les soixante différents personnages non-joueurs du jeu) commenceront au niveau 1 et oscilleront entre le 2e et 4e niveau durant l'aventure. Il sera indispensable de rester humble devant les grands de ce monde.

Plus de 10 000 lieux à visiter, trois cités et des dizaines de petits villages.

■ LES RÈGLES D'AD&D ADAPTÉES À LA LETTRE

Comme le reste du jeu, le combat, ainsi que la magie, est géré en temps réel. Il sera toutefois possible de décomposer l'action en "round" pour ceux qui le préfèrent. Afin de définir les actions automatiques de vos personnages, une macro est mise à disposition, spécifiant ce que doit faire untel dans certaines conditions. Automatiquement, votre magicien, par exemple, lancera une boule de feu, reculera de trois pas, tentera de se cacher dans l'ombre, sortira sa dague, et préparera un sort d'invisibilité. Ces successions prédéfinies d'actions devraient grandement faciliter la gestion de votre équipe. La réussite de ces mêmes actions reste réglée par le programme, de manière invisible. Ajoutons à cela plus de soixante races de monstres, des cycles diurnes et nocturnes, des tonnes de séquences cinématiques (le jeu devrait tenir sur cinq CD), et vous comprendrez à quel point l'équipe de création se compose de vieux de la vieille en matière de RPG.

■ D'AUCUNS LE TROUVERONT CLASSIQUE : LES RÔLISTES PURS ET DURS DEVRAIENT APPRÉCIER

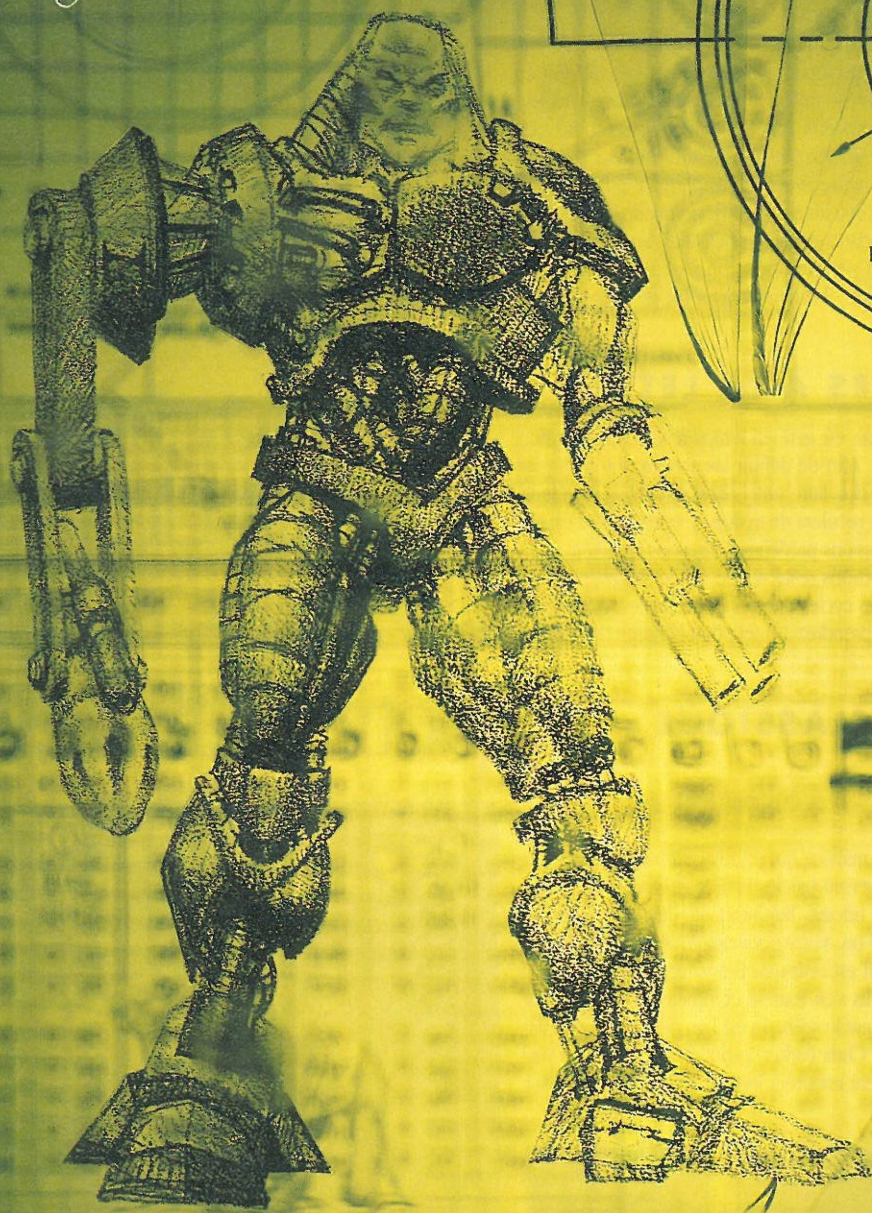
Encore à l'état de projet, le jeu n'était pas optimisé, mais ce qui en ressortait laissait présager d'une interface convenable mais un peu lourde. Déboires qui ne repousseront pas les vrais passionnés, mais probablement écarteront le grand public. Prévu initialement sous forme d'une trilogie, Baldur's Gate devrait rapidement (dans six mois) se voir ajouter des scénarios supplémentaires avec des add-on. Votre personnage sera conservé d'un jeu à l'autre. Interface un poil vieillote, gestion probablement complexe, il est clair que Bioware n'a pas cherché à épater la galerie en lançant le dernier moteur 3D à la mode. À vrai dire, ils s'en foutent complètement, prétextant que le fun d'un jeu passe d'abord par sa richesse. "Les joueurs réaliseront que le scénario est l'un des meilleurs écrits à ce jour dans le domaine des jeux vidéo, si ce n'est le meilleur", précise Chris Parker, producteur du jeu. Un peu railleur mais définitivement ambitieux, ça sent les petits gars qui continuent encore à jouer à Dungeon Master sur Atari ST, tout ça... Et franchement, cela n'est pas pour me déplaire.





18.03

Me suis réveillé tout à l'heure en sueur.
Encore ces ignobles cauchemars... leurs épines dorsales
métalliques... créatures de chair et d'acier...
têtes cybernétiques et masques de peau humaine...











19.15

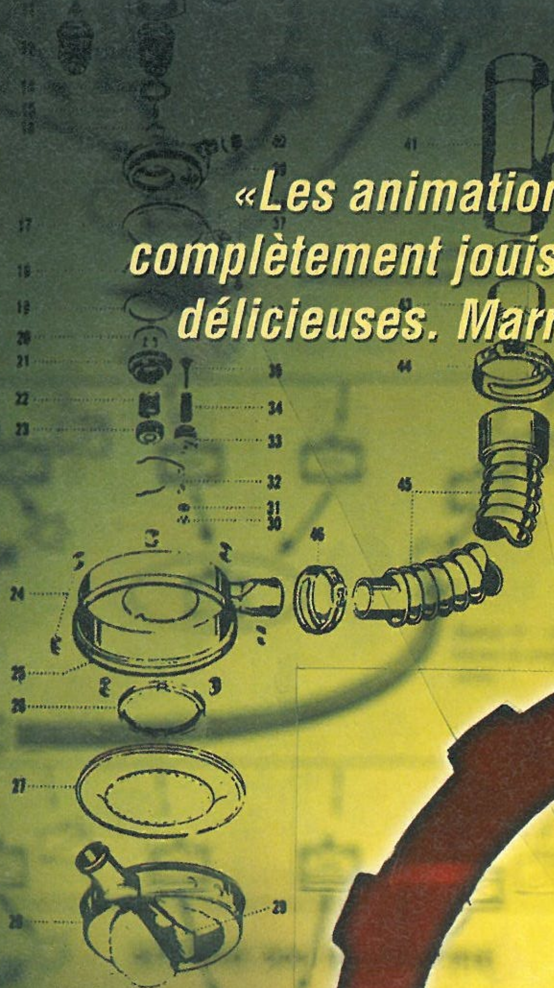
Mais je ne suis pas encore mort. Pour seule alliée,
ma terrifiante puissance de feu : Grenade Launcher,
Hyper Blaster et le Super Shot Gun pour les finir.

En réseau jusqu'à 32 joueurs.

ACTIVISION



«Les animations des personnages sont super drôles, complètement jouissives, couronnées par des traces d'impact délicieuses. Marrant et sanglant, pas de doute.» Joystick





Bientôt sur CD-Rom PC Windows 95/NT.

21.45
j'entends déjà ces saloperies de carnivores mécaniques racler les couloirs, il faut y aller, courir à perdre haleine, me battre jusqu'à la mort.

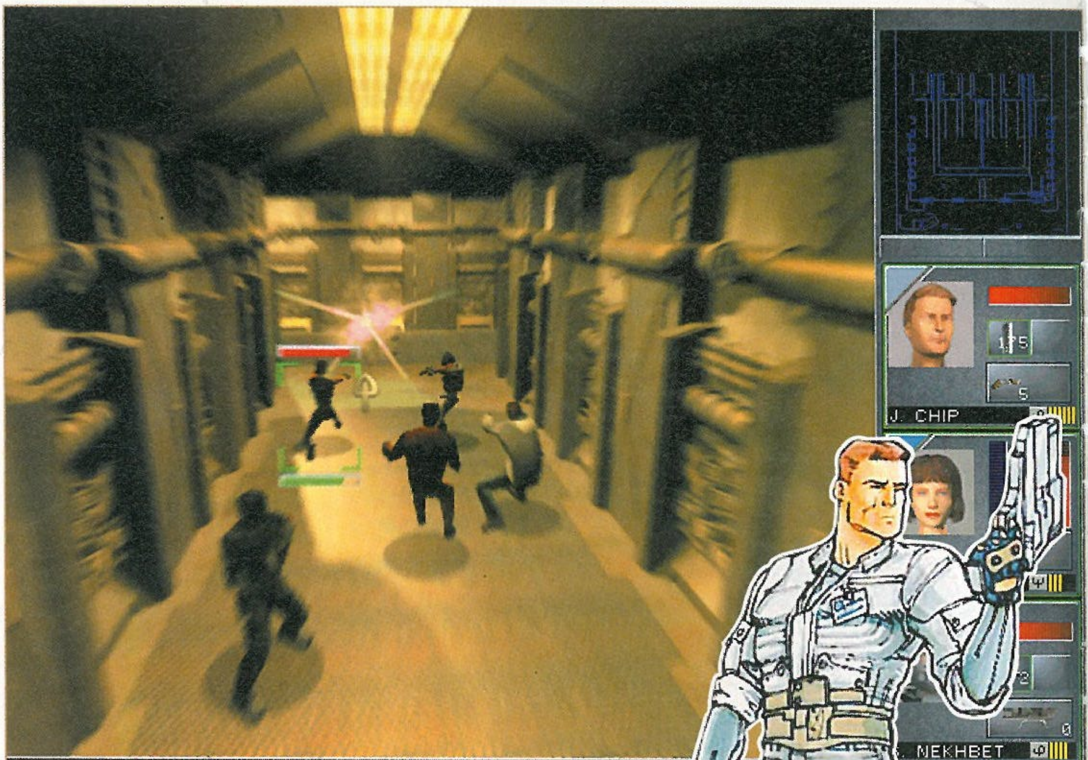
QUAKE II™

	LIGNE N°	ÉVALUATION
1	Une Intelligence Artificielle Supérieure.	Tout nouveau moteur (licence Quake). Vos ennemis échappent à vos attaques, se cachent etc...
2	Des missions complexes.	Chaque action dans un niveau peut affecter la mission suivante.
3	Des dommages spécifiques.	Chaque impact de balle sur vos ennemis entraînera des dommages spécifiques sur leurs membres, jusqu'à des dommages visibles sur leur peau !
4	Des environnements interactifs.	Rampez dans des tuyaux étroits, faites exploser un métro, luttez contre les courants des rivières... En extérieur ou en intérieur.

Gros Plan

Un nouveau jeu basé sur un roman de Philip K. Dick est toujours une petite fête pour moi. Bon, là vous venez soudainement de comprendre que je fais pas la fête souvent. Mais à l'approche de Noël, force est de constater que deux titres tirés de ce génial auteur vont faire leur apparition : Blade Runner, un jeu classique d'aventure, et Ubik de Cryo qui, contre toute attente, aura tous les aspects d'un jeu d'aventure/action comme on n'en fait plus.

Bob Arctor



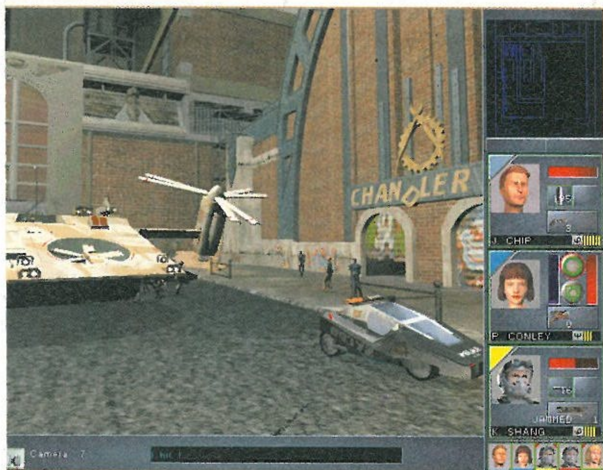
Ubik

GENRE ACTION/AVENTURE
ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR CRYO **SORTIE PRÉVUE** DÉCEMBRE

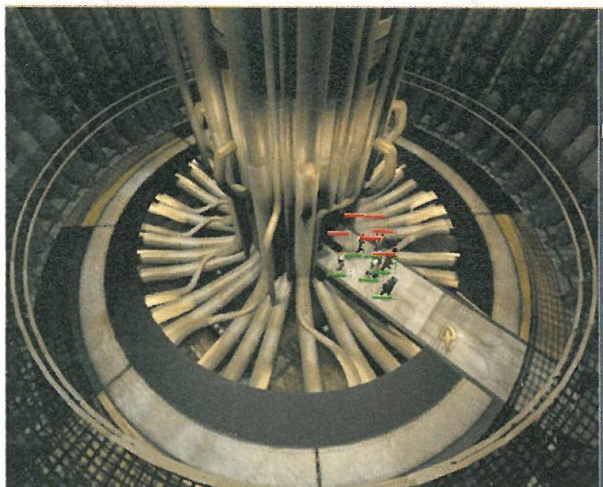


L'intrigue se passe a New York en 2019. Ici, contrairement au Los Angeles dépeint par le film de Ridley Scott, nous nous trouvons dans une société en pleine croissance. C'est l'ère des mégacorporations qui dominent les continents, et tout se passerait dans le meilleur des mondes capitalistes si certains êtres humains, en pleine mutation, n'avaient pas développé des pouvoirs psychiques, notamment celui de la télépathie. Bien entendu, dans cette société dirigée par les commerciaux, il aurait été bien dommage de ne pas utiliser les dons de ces personnes à des fins lucratives. C'est donc ainsi que sont nées les sociétés d'enquêtes (habile couverture pour un fond de commerce baignant dans l'espionnage industriel) ayant pour but d'utiliser ces télépathes pour des investigations souvent peu avouables. Dans ce monde de brutes, seul Glenn Runcinter, un grand patron à l'industrie florissante, a eu l'initiative de fonder une société de contre-espionnage qui engage les alter-egos des télépathes, habilement nommés contre-télépathes. Leur mission consiste à annihiler les pouvoirs extra-sensoriels des innombrables rejetons qui mettent leur nez un peu partout. Parallèlement, la technologie progresse elle aussi, mais dans un domaine plutôt morbide : après les échecs de la cryogénie pour conserver en vie les personnes décédées, des génies ont mis au point un caisson permettant à un cadavre immergé dans son enceinte de pouvoir communiquer avec ses proches pendant quelques années après son décès. Pour beaucoup, le fait de pouvoir parler à un être décédé est d'une grande aide pour le moral ; mais Glenn Runcinter, lui, communique surtout avec sa femme Helena, l'ex-présidente du Conseil d'administration de la société dont il est le directeur, pour faire tourner les affaires. Plusieurs fois par ans, il se rend au Moratorium de Zurich pour qu'elle le guide et lui prodigue des conseils.

Joe chip est un malin, c'est un brave gars qui a réussi à devenir le bras droit de Runcinter grâce à sa capacité à analyser et à déterminer le type de pouvoir psychique que possède un individu. Mais un jour, on lui demande d'examiner le pouvoir psychique d'une jeune femme brune nommée Patricia Conley ...



On pourra aussi évoluer dans de nombreux décors extérieurs, plus indiqués pour les claustros.





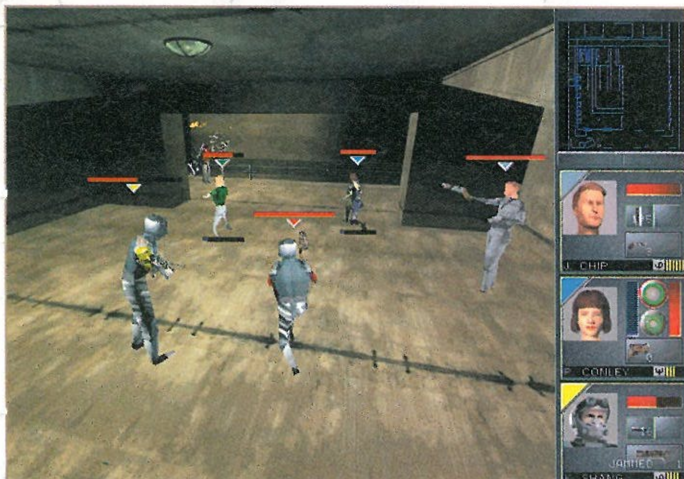
■ ADAPTATION

Adapter un roman en jeu d'action demeure risqué et hasardeux. D'après Éric Simon, l'équipe a fait un véritable tour de force pour essayer de coller le plus possible au roman. Les ruses scénaristiques les plus fourbes ont été mises en œuvre pour respecter l'ouvrage de K. Dick, et le résultat pourrait bien être surprenant. D'ailleurs, on devrait

L'auteur du livre : Philip K. Dick

Philip Kindred Dick est né en 1928. Toute sa vie durant, il a essayé de devenir en même temps un homme riche et un écrivain reconnu de tous. Quelques quinze années après sa mort, force est de constater qu'il n'a réussi aucun de ces deux objectifs. Par contre, il aura laissé à la littérature en générale, et à la science-fiction en particulier, de fantastiques romans, qui sont autant d'essais sur la nature de l'être humain au bord du désespoir, que sur le bien-fondé de la réalité subjective. Durant toute sa vie (où ses contrats de mariage s'évaporèrent avec ses enfants), Dick a peint la société actuelle sous le couvert de la littérature imaginaire pour mieux nous faire avaler la pilule. C'est ainsi que nous pouvons toujours dévorer des chef d'œuvres tels que "Substance Mort", "Blade Runner"(d'un intérêt extraordinaire par rapport au film qui en a été tiré), "Le dieu venu du centaure"et .. "Ubik". La France, depuis son mémorable discours au Festival de science fiction de Metz, en 1974, avait toujours semblé être son pays préféré. Il était temps qu'un editeur de jeux le ramène un peu au goût du jour. Pour en savoir plus sur l'auteur, sachez qu'il existe deux biographies majeures en français : "Le Kdickeioscope", d'Hélène Colon aux éditions Encrages, et "Je suis vivant et vous êtes morts", d'Emmanuel Carrère au éditions du Seuil.

L'équipe a réalisé un véritable tour de force afin de rester fidèle au roman.



pouvoir trouver Ubik en édition spéciale, livrée avec le roman pour que tous puissent le découvrir. Mais que les fanatiques du livre soient rassurés : tout y sera.



GAMEPLAY

Dans le jeu de Cryo, vous allez incarner Joe Chip, qui dirige des escouades d'anti-télépathes à travers diverses missions, contre la Hollis Corporation, une société d'espionnage réunissant les télépathes les plus dangereux du continent nord américain. Un briefing permettra de choisir son escouade parmi des psys ou de simples hommes d'armes, et de les équiper d'une multitude d'objets parmi un choix très vaste avant de les envoyer à l'aventure. Vous devrez à chaque fois faire un choix quant aux personnages utilisés, ces derniers ayant des pouvoirs et des personnalités bien précises. Le fait de partir avec certains d'entre eux déterminera le succès d'une mission.

Chacun des personnages bénéficiera de compétences, dont : la spécialisation dans une arme, des talents de tireurs d'élite, des facultés de soin, etc.

Les personnages dotés de pouvoirs psioniques pourront bénéficier d'une palette d'une soixantaine de pouvoirs classés en plusieurs familles. Comme les compétences générales, celles-ci pourront évoluer au cours des missions où on les verra s'améliorer ou… régresser.

INTERFACE

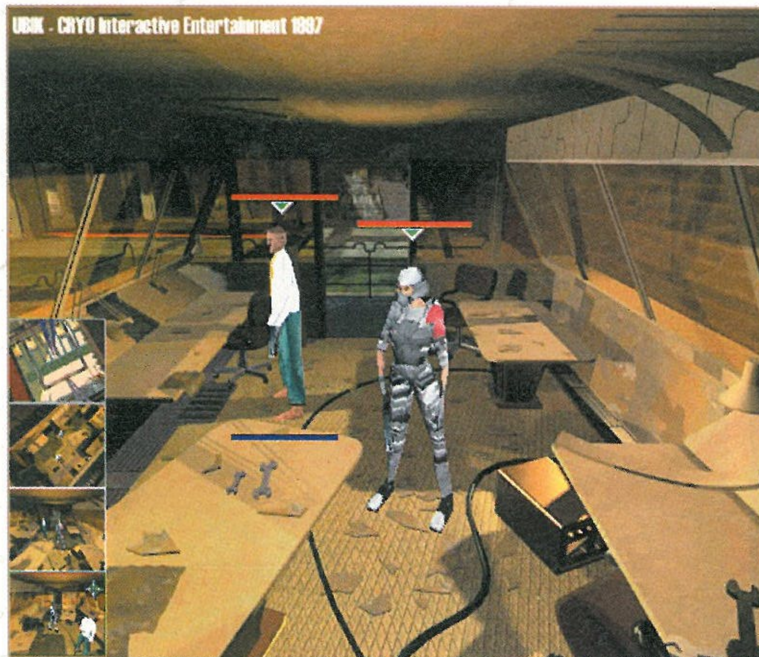
Les sélections des personnages se feront soit par un raccourci clavier, soit en les englobant à l'écran d'une boîte de capture grâce au curseur. Les mouvements et les combats se dérouleront en temps réel, et chaque personnalité des protagonistes pourra prendre le pas sur l'ordre donné par Joe Chip, lorsque les choses se passeront mal : par exemple, ils n'hésiteront pas à fuir pour se mettre à l'abri derrière un pan de mur. À tout moment, un clic droit sur l'écran du jeu en cours fera apparaître une palette de commandes à l'endroit précis où le curseur se trouvait, ce qui nous évitera de nous balader sur des écrans à gauche ou à droite sous un feu nourri.

Pour passer du livre à un jeu d'action, Éric Simon a dû réaliser un jeu de plateau sur lequel toutes les règles (invisibles pendant le jeu) de mouvement et de points d'action ont été définies et testées puis transformées en lignes de code par le miracle conjoint de l'informatique et des nuits blanches.

Le moteur d'Ubik nous fera penser à plusieurs grands classiques, et plus particulièrement à une version améliorée du moteur de jeu de Alone in the Dark ou encore Resident Evil, à la différence près qu'on trouvera toujours plus de trois caméras par lieux où l'on se trouve ; il sera possible d'ailleurs de les utiliser pour changer l'angle de vue à notre guise. Les personnages sont réalisés en 3D et évoluent dans les décors avec des effets de perspective. Tout commence dans les bureaux de la Glenn Runcinter Inc. : là, le joueur pourra se servir d'une console pour accéder au menu de l'équipe. Il pourra aussi se balader dans des décors superbes à la Cryo, ses mouvements n'étant pas limités comme dans un Cyberia II.

GRAPHISME ET DESIGN

Les apparences de l'univers d'Ubik, très succinctement décrites dans le livre de Dick, ont été perçues par les designers comme un monde fort peu semblable, voire même presque inversé, de l'univers décrit dans le film "Blade Runner". Ils ont donc effectué un travail bien différent de tout ce que l'on aura pu voir sur des paysages extérieurs, ainsi que sur les cinématiques. Pour ces dernières, ils ont été aidés par les responsables du moteur graphique utilisé sur Atlantis.



Sur la gauche de l'écran, on distingue le choix de 4 caméras pour visualiser l'endroit où l'on se trouve.



SONS ET MUSIQUES

Dans l'équipe d'Ubik, il semble que ce soit le musicien Éric Los qui ait été le plus marqué par le roman. Grand amateur de l'œuvre de Dick, lui-même grand fanatique de musique classique et surtout d'opéra. Los a voulu que l'ambiance sonore et musicale soit tout à fait respectueuse face à l'œuvre de l'auteur. C'est ainsi que l'on pourra trouver, pendant la visite du Moratorium suisse, le "Libera me" de Verdi, revu et mis au goût du jour par l'artiste.

UN DERNIER MOT

Ubik est un jeu que l'on attend de pied ferme. Le pari de transformer un ouvrage de K. Dick en jeu d'action paraît très osé et plutôt casse-gueule. Mais pour le peu que j'aie pu en voir, le système semble tenir la route. Le contraire serait ridicule.

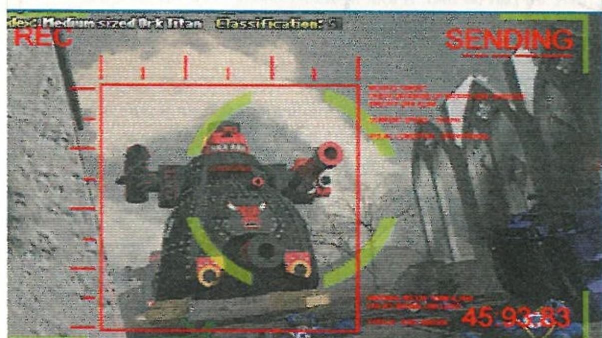




Gros Plan

À contre-courant du mouvement actuel, qui consiste à pondre des jeux spatiaux en temps réel, SSI a dénigré cette facilité commerciale en sortant enfin l'adaption d'une grande légende du jeu de plateau avec figurines : Warhammer 40 000.





Final Lib

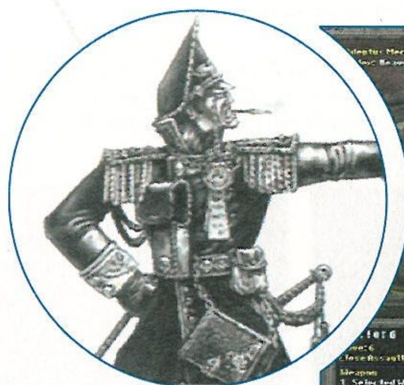
L'adaptation version micro de Warhammer 40 000



Il y a bien des années de cela, Games Workshop, le Microsoft du jeu de plateau, a sorti un produit proposant à un public de plus en plus lassé par le wargame traditionnel avec ses pions en carton, d'incarner des chefs de guerre dans un monde médiéval en s'aidant de figurines en plomb à une échelle de 25 millimètres. Warhammer Battle, qui connut un grand succès parmi les acheteurs les plus jeunes, offrait à la fois un système de jeu simple et attrayant tant au niveau des règles de déplacement que de la résolution des combats. Ses créateurs auraient pu en rester là, s'ils n'avaient eu l'ambition de se servir de ce dernier comme d'un exutoire à leur imaginaire débordant. C'est ainsi qu'ils se mirent à créer un background impressionnant, dans un futur lointain plus que sombre.

■ W40K : QUELQUES GRAMMES DE VIOLENCE DANS UN MONDE DE BRUTES

Les deux principales menaces : le despotisme d'un empereur élevé au rang de dieu, et des marées, pur produit du chaos venant de l'outre-espace. Ajoutez à cela les autres races - mineures - avec leurs technologies et leur design différents. Et aussi des battle dress et des mechwarriors, des nains barbus munis de



À l'instar du jeu de plateau, un système de points d'action permettra la gestion de l'orientation des escouades.





mole-mortars, des elfes (eldars) se déguisant en frappettes et des monstres plutôt chaotiques, et vous obtiendrez l'un des jeux les plus touffus et les plus originaux de ce marché.
Malheureusement, les quelques adaptations micro de cette série de jeux qui arrivèrent jusqu'à nous ne furent pas vraiment à la hauteur, tant au niveau du respect des règles de jeu que du design des unités. On se souviendra tout de même de l'excellent Space Hulk, qui reprenait les règles du jeu plateau du même nom, lui-même rejeton de W40K (la lettre K signifiant le chiffre 1000 en dialecte albionais chébran).

■ À PROPOS DE FINAL LIBERATION

Pour ce que l'on en sait, Final Liberation va mettre face à face les bons humains et les hordes grognantes d'orcs dans un combat pour la survie de leur espèce respective. Le background actuel prend place au beau milieu du XXXXIe siècle, époque où les humains se mettent à proliférer et à fonder des colonies à travers toutes les galaxies. Sur la planète Volistad pourtant, ces derniers vont tomber sur une colonie d'orcs et devront les affronter à travers de nombreux scénarios de campagne pour tenter de rester les maîtres de ce monde.

Final Liberation se jouera à la sauce SSI, à savoir en mode tour par tour sur une trentaine de scénarios, qui plantent les décors dans des campagnes bucoliques mais inquiétantes et radioactives, ou des grandes cités en ruines. On trouvera aussi, dans ce jeu, des scénarios contre l'ordinateur, ou en réseau. La taille du plateau de jeu sera fort variable et représentée sur un plan axonométrique. Des unités - des minuscules groupes d'infanterie aux gigantesques mechwarriors - pourront gambader et se tirer sur la gueule joyeusement.

Une encyclopédie sera incluse, qui offrira tous les renseignements sur le background du monde, des races mais aussi recensera les quelque 70 types d'unités présentes dans le jeu avec moult vidéos (une vingtaine de minutes en tout) à l'appui.

On s'attend aussi à découvrir des sons et des musiques échantillonnées en 16 bits et en 3D. Une configuration minimum (Pentium 90, 16 Mo de Ram) sera nécessaire pour y jouer.

Bob Arctor





Comme dans le jeu de plateau, on composera son armée grâce à un système de points d'achat. Les amoureux de Warhammer seront véritablements comblés.



eration

GENRE WARGAME FUTURISTE
EDITEUR SSI
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE







Orcs VS. Humans

LES ZUMAINS

Globalement, la technologie et le design des forces impériales sont nantis d'un coté kitsch qui, si il était daté, rappellerait à la fois le look du film "Alien" et des uniformes allemands de la dernière guerre. L'empereur de l'humanité détient une sorte de monopole sur les pouvoirs psychiques et interdit aux autres "psykers" d'exister. C'est ainsi que certaines unités telles que les "imperial commissars" ont tout pouvoir pour éliminer les malfaisants et couper les oreille des Eldars qui sont friands de ce genre de brainstorming. Mais les humains ont aussi à leur disposition d'énormes mechwarriors et des space marines accoutrés d'armures de combat, qui vouent à leur empereur une fidélité sans bornes.

LES ZORCS

On sait très peu de choses sur l'origine des Orcs. On les connaît surtout parce qu'ils n'attaquent jamais à moins de dix et qu'ils ont hérité, d'un lointain cousin, d'une technologie plutôt curieuse : ils se déplacent rapidement sur des motos peintes en rouge, ce qui leur fait dire : "Red will make you go faster !", qui ne signifie toutefois rien de précis. Les Orcs sont forts, mais ils sont aussi bêtes et meurent... et c'est cette dernière caractéristique qui nous importe.

LES ZOTRES

Beaucoup d'autres races existent dans les recoins de la galaxie, et qui sait ce que ce jeu conservera de l'univers de Warhammer... Apparemment, on devrait y trouver des Eldars, des éléments chaotiques et la race des Tyrannides, pendant local des Genestealers de Space-Hulk.



RECONNAISANCE



SECOURS



DESTRUCTION

Conçu pour des sorties en nocturne, le Longbow se confond naturellement dans le décor, frappant dans l'ombre. Commandez une flotte complète d'hélicoptères dont les hélicoptères de reconnaissance Kiowa, les transporteurs Blackhawk et les plus impressionnants de tous, les Longbow. Décollez rapidement grâce à des directives interactives et des missions illimitées d'action flash. Survolez dans n'importe quelle position dans l'hélico de votre choix en menant à bien deux campagnes bourrées d'action, en créant ainsi une nouvelle guerre à chaque fois que vous jouez pour un rapport jeu/parties quasi infini. Et vous ne serez pas tout seul grâce à tout un ensemble d'options multi-joueurs même en mode campagne. Avec un graphisme aux détails photoréalistes, huit fois celui de l'original, l'expertise fournit par Jane's Information Systems et des tests réalisés par des vrais pilotes Apache, Longbow 2 est tout simplement le jeu de simulation de combat par hélicoptère à l'authentisme le plus époustoufflant jamais réalisé. Du jamais vu.

air.

force.



http://www.janes.ea.com



WE BUILD SIMS BY THE BOOK.

LONGBOW 2

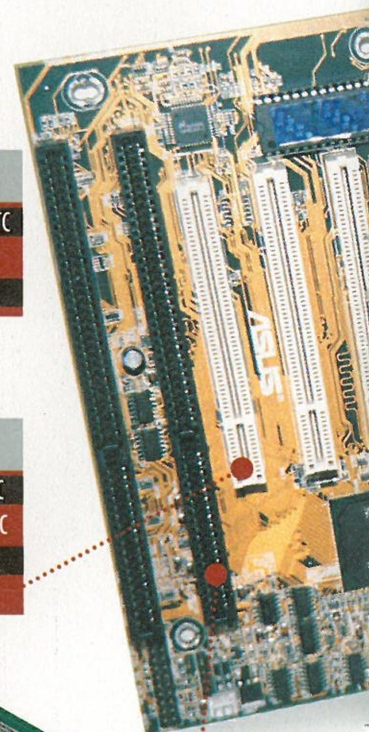
Hélicoptères de combat.

PAR MATHILDE REMY & STÉPHANE QUENTIN

Top Hard

Revoici donc nos trois configurations maison qui, je vous le rappelle, n'ont aucune prétention à l'exhaustivité : nous n'effectuons pas un best-of de tout ce qu'on peut trouver aujourd'hui sur le marché. Nous vous faisons simplement part de nos goûts pour des composants qui possèdent une excellente intégration dans un environnement Windows 95, et qu'on a appréciés dans notre dure vie quotidienne de testeurs confrontés à des bêtas pas toujours très stables. Objectif : faire tourner un maximum de jeux pour un prix global qui va de 10 000 à 20 000 francs. Pas moins de 10 000 francs, non, désolés : c'est vraiment le minimum pour prendre plaisir à jouer.



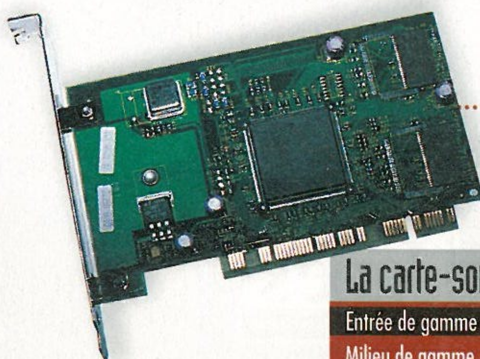


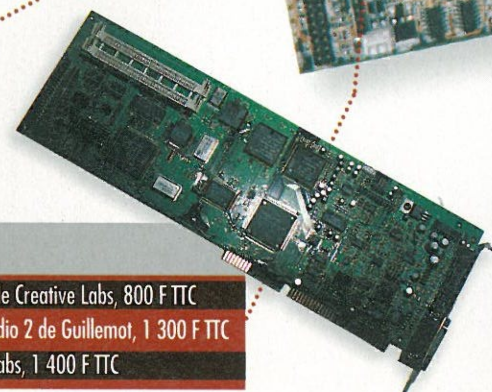
Le moniteur

Entrée de gamme : 15" Philips Brilliance 105, 2 500 F TTC
Milieu de gamme : 17" IIYAMA MF-8617E, 4 000 F TTC
Haut de gamme : 17" Sony 200SF, 5 000 F TTC

La carte accélératrice 3D

Entrée de gamme : Maxi Gamer 3D (3Dfx) de Guillemot ou Monster 3D (3Dfx) de Diamond, 1 100 F TTC
Milieu de gamme : m3D (PowerVR2) de Matrox ou Apocalypse 3Dx (PowerVR 2) de Videologic, 850 F TTC
Ou : Maxi Gamer 3D (3Dfx) de Guillemot ou Monster 3D (3Dfx) de Diamond, 1 100 F TTC
Haut de gamme : Maxi Gamer 3D (3Dfx) de Guillemot ou Monster 3D (3Dfx) de Diamond, 1 100 F TTC





La carte-son

Entrée de gamme : AWE 64 Edition Spéciale de Creative Labs, 800 F TTC
Milieu de gamme : Maxi Sound 64 Home Studio 2 de Guillemot, 1 300 F TTC
Haut de gamme : AWE 64 Gold de Creative Labs, 1 400 F TTC

ATTENTION !
Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent les versions "boîtes". Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix, puisque vous bénéficierez des tarifs OEM.

Les cartes 2D/3D

Entrée de gamme : Nitro 3D (Virge GX) de STB, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 900 F TTC
Ou : Graphic Blaster Exxtreme (Permedia2) de Creative Labs, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 890 F TTC
Milieu de gamme : Apocalypse 5D (ET 6 100 + PowerVR 2) de Videologic, 8 Mo de MDRAM, bus PCI à 33 MHz, 1 750 F TTC
Ou : XPERT@Play (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 1 500 F TTC
Ou : Velocity 128 (Riva 128) de STB, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 1 500 F TTC
Ou : Viper V330 (Riva 128) de Diamond, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 1 400 F TTC
Haut de gamme : XPERT@Play, 4 Mo de RAM, bus AGP 2.X, 1 500 F TTC

Le disque dur

Entrée de gamme : Quantum Fireball TM 2 Go (Fast IDE mode PIO 4), 1 300 F TTC
Milieu de gamme : Quantum Fireball 3,2 Go (UltraDMA 33), 1 800 F TTC
Haut de gamme : Quantum Fireball 6,4 Go (UltraDMA 33), 2 800 F TTC

Le lecteur de CD-Rom

Entrée de gamme : Sony 8x IDE, 500 F TTC
Milieu de gamme : TEAC 16x IDE, 800 F TTC
Haut de gamme : Hitachi 24x IDE, 900 F TTC

Le processeur

Entrée de gamme : K6 166 MHz, 1 500 F TTC
Milieu de gamme : K6 233 MHz, 2 300 F TTC
Haut de gamme : Pentium II 266 MHz, 5 000 F TTC (prix qui devraient baisser considérablement dans les semaines qui viennent)

La RAM

Entrée de gamme : 32 Mo de RAM EDO en SIMM, 900 F TTC
Milieu de gamme : 32 Mo de SDRAM en DIMM, 1 100 F TTC
Haut de gamme : 64 Mo de SDRAM en DIMM, 2 200 F TTC

La carte mère

En ce moment, le choix est très particulier : d'un côté, la nouvelle norme Intel Pentium II (slot One et AGP aujourd'hui avec chipset LX), qui permettra de monter jusqu'à 500 MHz avec le futur chipset BX. En face, une technologie vieillissante à base de socket 7, qui offre des rapports performance/prix encore très intéressants, et qui connaîtra sans doute un nouvel essor avec l'arrivée de cartes mères, également AGP.

Entrée de gamme : Asus T2P4 (socket 7 jusqu'à 200 MHz), 900 F TTC
Milieu de gamme : Asus TX97(socket 7 jusqu'à 233 MHz), 1 200 F TTC
Haut de gamme : Asus P2L97 ou Microstar MS-6111 (slot One jusqu'à 333 MHz), 2 000 F TTC

La carte vidéo 2D

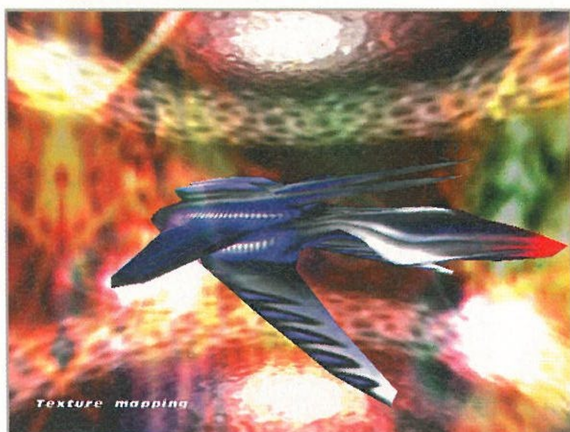
Plus de conseils pour une carte 2D : toutes les nouvelles cartes 2D font aussi de l'accélération 3D. Donc soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D, soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D.



PAR STÉPHANE QUENTIN ET MATHILDE REMY

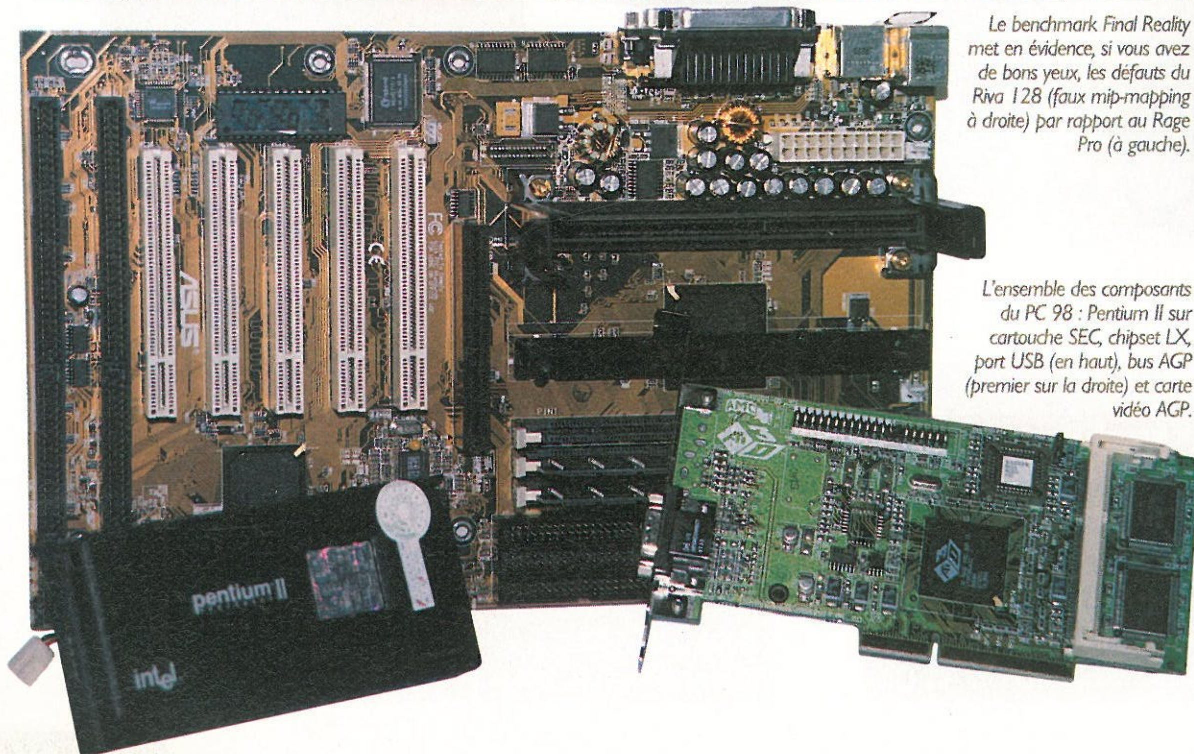
AGP Un bus d'avance ?

Le nouvel épisode de la course à l'armement a pour nom AGP : Advanced Graphic Port. Aujourd'hui disponible dans les Pentium II à base de chipset LX et bientôt intégré à des cartes mères socket 7, ce nouveau bus graphique d'Intel est une grande révolution pour la 3D. Il signe également l'explosion de Direct3D.





Le benchmark Final Reality met en évidence, si vous avez de bons yeux, les défauts du Riva 128 (faux mip-mapping à droite) par rapport au Rage Pro (à gauche).



L'ensemble des composants du PC 98 : Pentium II sur cartouche SEC, chipset LX, port USB (en haut), bus AGP (premier sur la droite) et carte vidéo AGP.

L'AGP est un nouveau bus destiné exclusivement aux cartes graphiques et dont l'intérêt premier est qu'il augmente radicalement la bande passante des données vidéo. Jugez plutôt : sur nos cartes mères socket 7 actuelles, l'ensemble des bus PCI se partage une capacité globale de transfert des données de 132 Mo à la seconde. Avec les dernières cartes mères Pentium II (chipset LX), non seulement ces 132 Mo ne sont plus sollicités par les échanges de données vidéo - ce qui améliore incroyablement la puissance de la machine - mais ces dernières ont à leur disposition l'intégralité de la bande passante du nouveau bus AGP, soit 512 Mo à la seconde dans le cas d'un AGP 2X. De plus, alors que les périphériques PCI subissent la contrainte d'un intermédiaire dans leurs échanges avec le processeur central (le chipset en l'occurrence, sorte d'agent de police de la circulation des données), la carte vidéo enfichée sur le port AGP dialogue directement avec le processeur central et directement avec la mémoire centrale. Le chipset LX s'efface. D'où, encore une fois, gain de temps et donc de puissance.

Une des conséquences de cette liaison directe entre le processeur central et la mémoire système, d'une part, et le chipset 3D et la mémoire vidéo, d'autre part, concerne le stockage des textures en mémoire vive : le trop- plein de données bascule automatiquement de la mémoire vidéo en mémoire système. Avantage numéro 1 : les grosses

textures (plus de 4 Mo) sont parfaitement supportées, ce qui n'est absolument pas le cas avec une carte PCI 4 Mo. Avantage numéro 2 : la mémoire vidéo peut être entièrement réquisitionnée pour l'affichage. Du coup, avec une carte AGP 4 Mo, on peut sans problème monter en 1280x1024 en millions de couleurs, ou en 1600x1200 en milliers de couleurs tout en affichant des objets 3D complexes entièrement texturés. (Pour du 1600x1200 en millions de couleurs, une carte 8 Mo sera quand même nécessaire...) On vous laisse imaginer le parti que pourront en tirer les développeurs. Car évidemment, tant que le code des jeux 3D ne fera pas appel aux spécificités de l'AGP, celui-ci n'apportera pas grand-chose aux jeux en question. Cela dit, comme les instructions AGP sont très faciles à implémenter, les développeurs ne devraient pas s'en priver bien longtemps.

Ta mère la carte

La grande nouvelle pour tous les possesseurs de Pentium ou de K6 est qu'Intel a autorisé la fabrication de cartes mères socket 7 AGP. D'ici peu, des cartes mères équipées du chipset LX vont donc arriver chez nos revendeurs. La société VIA prépare même un nouveau chipset, Apollo 3, qui gérera à la fois l'AGP, la fréquence interne des machines à 100 MHz et la fréquence des processeurs jusqu'à 300 MHz. Si la qualité de l'Apollo s'avère satisfaisante, la durée de vie des socket 7 en sera relancée d'autant. Mais pour bénéficier de la technologie AGP, même avec un processeur socket 7, il vous faudra procéder à quelques aménagements au sein de votre machine.

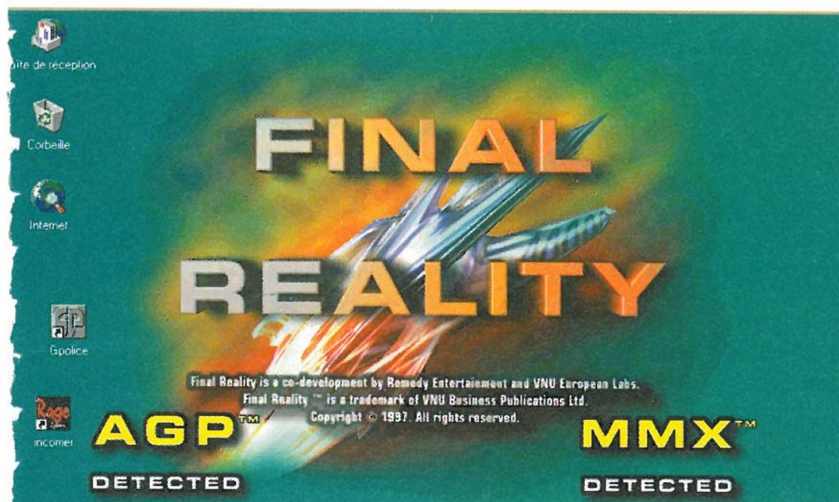
En premier lieu, si ces nouvelles cartes mères adoptent le format ATX, il vous faudra changer de boîtier : pour tout un tas de bonnes raisons, comme la possibilité d'allumer et d'éteindre l'ordinateur directement au clavier, le connecteur de l'alimentation est différent.
En deuxième lieu, il vous faudra remplacer toute votre RAM actuelle par de la SDRAM, pour que la mémoire système soit aussi rapide que la RAM vidéo (10 nanosecondes). Nouveau minimum vital : 32 Mo. Gloup.
Troisième point : la carte vidéo. Étant donné que ces nouvelles cartes mères ne disposent que d'un seul bus AGP, il va falloir oublier le classique duo carte vidéo 2D + carte accélératrice 3D. Évidemment, on peut toujours enficher une carte purement 3D sur un slot PCI à côté d'une carte vidéo AGP. Mais à part la Millennium II, les cartes vidéo AGP sont toutes 2D/3D et particulièrement performantes en 3D. Du coup, même si l'AGP n'a que peu d'incidence sur la vitesse d'affichage des setup engines (chips dédiés au calcul des polygones), les cartes AGP n'en sont pas moins un peu plus rapides. Et les jeux DirectX5 commencent à être aussi beaux que les versions Glide, surtout grâce aux exceptionnelles qualités de textures supportées par l'AGP. Cela dit, la 3Dfx obtient des résultats très honorables sur un PII en 800x600 et bénéficie toujours d'un effet de brouillard très attachant. 800 balles le fog, c'est cher mais si vous possédez déjà une 3Dfx, pas de quoi flipper pour l'instant. (Soyons clair, les deux cartes peuvent cohabiter dans une même bécane ; il faudra juste choisir le driver 3D au moment de lancer un jeu : AGP ou 3Dfx.)

D'ailleurs, pour reprendre un sujet qui vous est cher, il semble bien qu'indépendamment des mérites respectifs des différentes librairies graphiques 3D et indépendamment des préférences manifestes de certains développeurs pour le Glide ou pour OpenGL, la volonté de Microsoft d'imposer son standard vient de trouver un nouvel écho avec le bus AGP : grâce à cet incroyable levier de pouvoir que sont les accords Microsoft/Intel, seul DirectX5 est aujourd'hui parfaitement supporté par l'AGP, alors qu'OpenGL ne l'est pas du tout. Du moins pas encore. (On observe d'ailleurs un phénomène assez redoutable de glissement des grosses applications professionnelles 3D, traditionnellement OpenGL, vers Direct3D. 3D Studio Max 2, notamment, sera à la fois OpenGL et Direct3D.)



Les grosses textures que supporte l'AGP ne sont pas accessibles avec une carte PCI 4 Mo. La preuve par A + B avec une Rage Pro AGP (en haut) et une 3Dfx PCI (en bas). Sur Incoming, qui est un des premiers jeux DirectX 5 et AGP (Rage Software, sortie mars 98).





Voodoo child

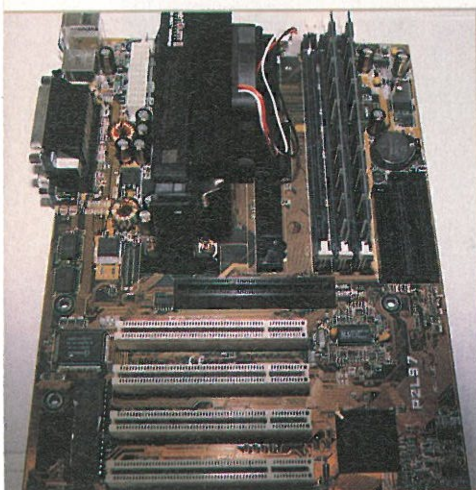
Aujourd'hui, seuls quatre constructeurs de chipsets vidéo proposent une offre AGP. Il s'agit des sociétés Matrox (avec la Millennium II), 3D Labs (avec le Permedia 2 sur FireGL 1000 Pro de Diamond), nVIDIA (avec le Riva 128 qui équipe la Velocity 128 de STB et la Viper 330 de Diamond) et ATI (avec le Rage Pro des XPert@Play et XPert@Work). Toutes ces cartes sont actuellement en vente aux environs de 1 500 francs. Ni Videologic ni 3Dfx ne propose encore de cartes AGP mais les deux sociétés ont annoncé des sorties pour 1998. Côté Videologic, il s'agit d'une carte 2D/3D qui s'articulera autour d'un chipset PCX de troisième génération. Côté 3Dfx, on verra d'abord arriver une carte accélératrice avec le nouveau chipset Voodoo Graphics 2, vers le milieu de l'année. Puis suivra une carte 2D/3D à base de Voodoo Rush 2. Les deux cartes sont prévues en version PCI comme AGP. Elles seront plutôt fortement dotées en RAM, même dans la version AGP, et afficheront sans doute un prix en conséquence.

Dernier détail avant de vous laisser faire de beaux rêves tout en 3D



temps réel : tous les chipsets vidéo n'utilisent pas les mêmes techniques d'implémentation de l'AGP. La vitesse de transfert des données passe du simple (256 Mo à la sec) au double (512 Mo à la sec) selon qu'on est en mode AGP 1X ou 2X. La vitesse de transfert des textures entre la mémoire vive et le chipset vidéo est considérablement améliorée quand on passe du mode DMA (où les tâches se font strictement à la suite les unes des autres) au mode Execute (qui permet de traiter les informations avant même qu'elles soient entièrement reçues). Enfin, le nombre d'instructions exécutées à la seconde est encore augmenté selon que le transfert des adresses et des données se fait en mode Frame (sur le même bus) ou SBA (SideBand Adressing, c'est-à-dire en parallèle sur des bus séparés). Méfiance donc : toutes les cartes AGP sont loin de se valoir. Ainsi, le Rage Pro cumule les meilleurs choix (modes AGP 2X, Execute et SBA), tandis que le Riva 128 compense des choix technologiques plus faibles (modes AGP 1X, DMA et Frame) en escamotant un peu abusivement le mip-mapping et en dégradant les textures.

Le Pentium II



Le cœur du Pentium II : la cartouche SEC s'enfiche sur le Slot One. Elle supporte le processeur et 512 Ko de cache L2. La vitesse du ventilateur qui lui est accolé est automatiquement régulée en fonction de la température du processeur.



Le Pentium II, ex-Klamath, ne fait pas vraiment figure de révolution : il ne s'agit là que d'un Pentium Pro à qui on a rajouté les instructions MMX et dont on a enlevé la mémoire cache de niveau 2 (L2) pour la mettre à côté du processeur. Si son impact est considérable sur le coût de fabrication et donc le prix du Pentium II (ce qui n'est pas à négliger), cette séparation du processeur et de la cache L2 ne change pas grand-chose aux performances de l'ensemble puisque les particularités du Pentium Pro sont intégralement conservées : les échanges entre le processeur et la cache ne transitent pas par le chipset et la cache travaille à la même fréquence que le processeur. Le secret de cette réussite ? Le fameux duo propriétaire d'Intel : la cartouche SEC (Single Edge Contact) et le Slot One. Notez d'ailleurs que la cache L2 n'est pas la seule à bénéficier d'un accès direct au processeur : grâce au DIB (Dual Independent Bus), la SDRAM fonctionne sur le même principe.

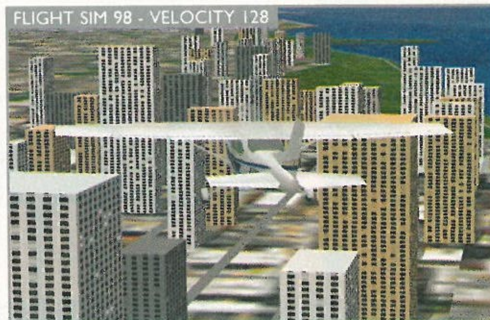
On retrouve également dans le Pentium II tous les traitements particuliers propres au Pentium Pro, comme l'exécution dynamique des données (la possibilité des traiter les données dès qu'elles commencent à arriver au processeur, avant même qu'elles ne soient complètement chargées) et le super pipeline (la capacité du processeur à traiter plusieurs instructions en même temps, jusqu'à 12 en l'occurrence), auxquels s'ajoutent les fonctionnalités MMX. Là encore, rien de bien nouveau sous le soleil. Le K6 en fait d'ailleurs largement autant.

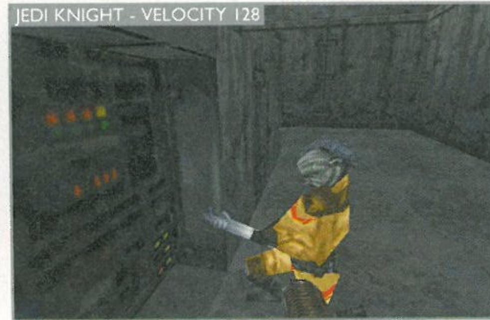
Le gain de puissance va donc continuer à se faire au niveau des fréquences du processeur et de la carte mère. Les Pentium II 233, 266 et 300 MHz sont actuellement disponibles. Le remplaçant du chipset LX (le chipset BX) fera passer la fréquence interne des cartes mères de 66 à 100 MHz et permettra aux processeurs (nom de code Deschutes à partir du 333 MHz) d'atteindre les 500 MHz. D'ici la fin de l'année prochaine, le GigaHz devrait être atteint. Nous sommes en train de vivre la fin d'une génération de processeurs : le Pentium II, dernier des compatibles 8086, n'est qu'un best-of de toutes les technologies 32 bits d'Intel. La prochaine génération (nom de code Merced) est attendue pour 1999. Il s'agit d'un processeur totalement différent de ce qu'on connaît actuellement : le premier 64 bits, en technologie RISC. Intel travaille actuellement sur ces nouveaux jeux d'instructions, l'IA-64, avec Hewlett Packard.

Notre machine de test

Pentium II 266 (overclocké à 300) sur carte mère Asus P2L chipset LX
64 Mo de SDRAM
DD 3,2 Go Ultra DMA
Lecteur de CD-Rom x12
Carte vidéo AGP Riva 128
Boîtier ATX
Cette somptueuse bécane, sans laquelle nous n'aurions pu réaliser tous nos tests AGP, nous a été prêtée par notre assembleur préféré, notre Taïwanais à nous, dont les prix et la qualité de SAV ont petit à petit conquis toute la rédac de Joy : New Generation Computer (NGC pour les intimes), à Paris (15ème). Si vous décidez de craquer pour cette config dans le courant du mois, comptez environ 15 000 francs avec un 15" (13 000 francs à Noël).







Le mois dernier, on vous présentait le mariage de nos deux stars de l'accélération 3D avec des chipsets 2D. Ce mois-ci, outre une jolie tentative de digression de la m3D, les chipsets 2D/3D s'accaparent le devant de la scène. Loin d'être des produits hybrides, ces Permedia 2 et Riva 128 (comme le Rage Pro et le Rendition 2200) sont de véritables setup engines, c'est-à-dire des calculateurs polygonaux de la trempe des 3Dfx et PowerVR, doublés d'excellentes capacités 2D qui plus est. Nous sommes loin des premières générations (genre Mystique) qui se contentaient de quelques fonctions de lissage et assuraient surtout en 3D les effets de base. On a atteint le top de ce qu'on peut faire en PCI. Le goulot d'étranglement se fait ensuite au niveau du chargement des textures (d'où l'intérêt de la PowerVR qui lui consacre la totalité de sa RAM) et la solution s'appelle AGP et Pentium II. Mais c'est déjà une autre histoire (voir dossier consacré au sujet dans ce même numéro). En attendant, si vous voulez upgrader une config à base de PCI, plus la peine d'attendre : 3Dfx, PowerVR, Rage Pro, Permedia 2, Riva 128 ou Rendition 2200 offrent chacun leurs avantages et à des prix qui baisseront peu. Toutes les cartes sont entre vos mains.

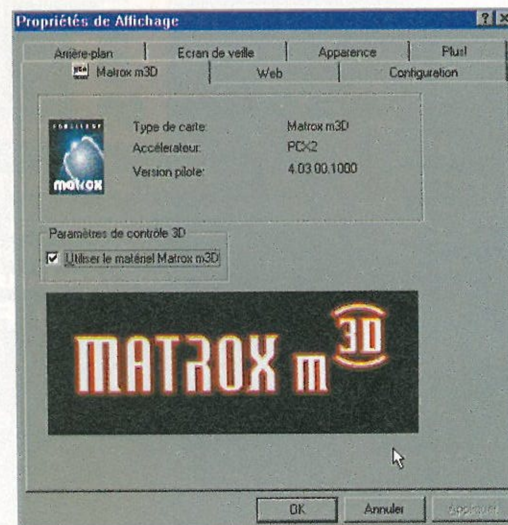
LES NOUVE CARTES 2D

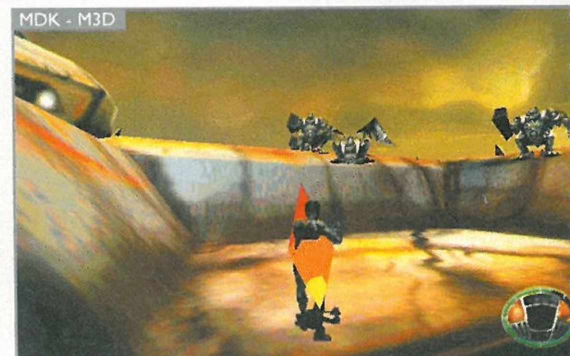
La m3D de Matrox

La société Matrox, leader sur le marché de la carte vidéo 2D depuis environ deux ans, s'est vue confrontée à un sérieux problème au moment de l'explosion du marché de la 3D : aucun de ses projets en cours n'était prêt à voir le jour avant 1998. Plus concrètement, Matrox n'avait pas d'offre 3D haut de gamme pour la fin de l'année 97. Pour la première fois dans son histoire, la société canadienne a donc été obligée d'acheter un chipset extérieur pour rester dans la course. (Matrox est la seule société au monde, avec ATI, à créer ses technologies, à fondre ses chipsets et à commercialiser ses cartes.) La solution retenue a été celle de Videologic/NEC : la technologie PowerVR. La m3D est donc, à peu de choses près, une Apocalypse 3Dx.

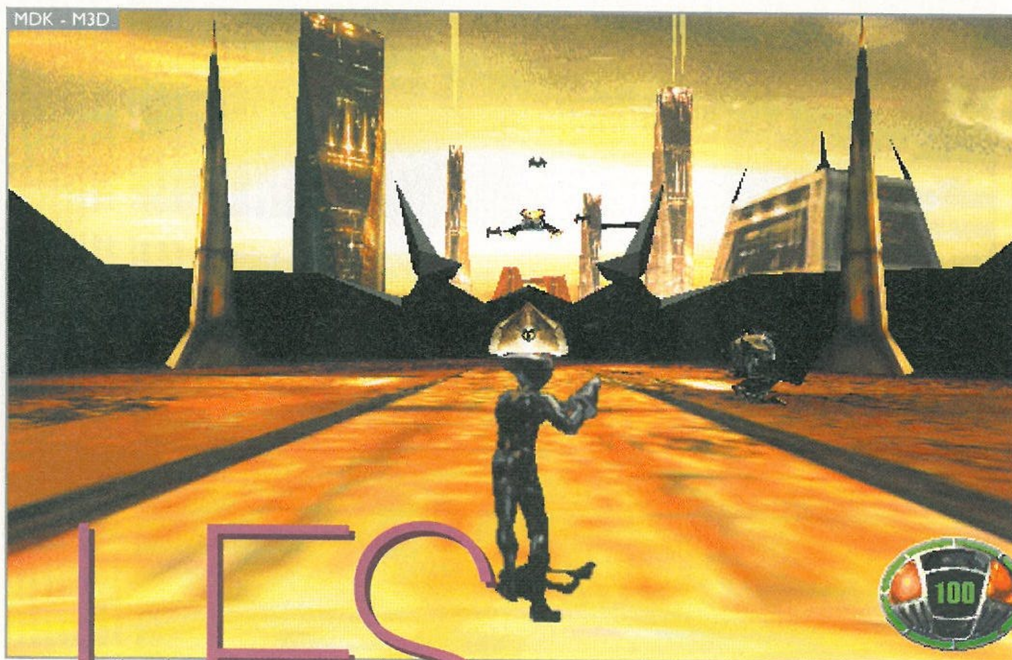
Comme l'Apocalypse 3Dx, la m3D est une petite carte accélératrice 3D qui s'enfiche dans un slot PCI Bus Master et prend une IRQ. Elle nécessite que vous gardiez votre carte vidéo 2D. De même génération que les cartes accélératrices 3Dfx, elle offre des performances identiques à ces dernières sur Pentium 166, 32 Mo de RAM, et s'avère plus puissante à partir du Pentium 200, 32 Mo de RAM. Elle assure bien évidemment tous les effets chers à nos développeurs, peut monter jusqu'en 1024 x 768 (800 x 600 pour la 3Dfx) et supporte le fenêtré. Les pilotes Matrox sont même plus aboutis, plus performants que ceux de Videologic.

Côté jeux, comme elle supporte Direct3D et OpenGL, la m3D fait tourner la quasi-totalité des titres du marché. Depuis la guerre Id Software / Microsoft, d'ailleurs, tous les jeux sortent soit en version Direct3D, soit en version OpenGL, à de rares exceptions près qui n'existent qu'en version Glide (c'est-à-dire propre aux 3Dfx) : F1 Racing Simulation (bénéficiant du moteur de Pod, F1 Racing sera sans doute patché en PowerSGL,



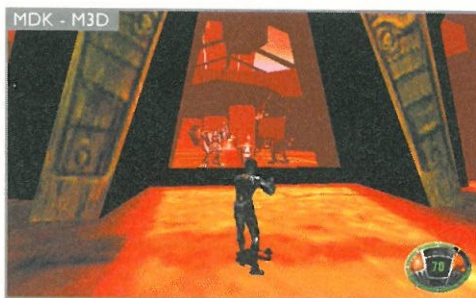


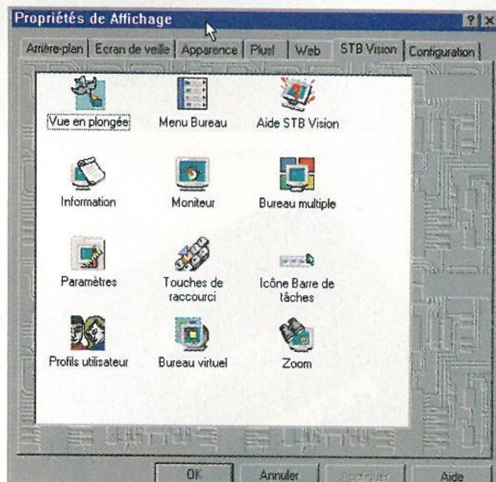
MDK est livré avec la carte en version PowerSGL.


MDK - M3D

LLES /3D

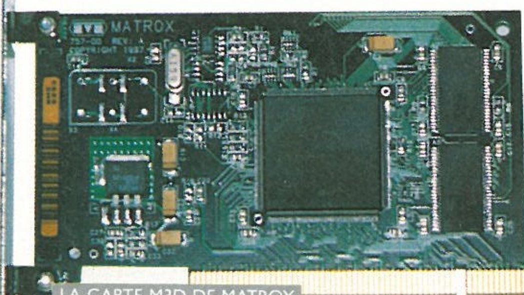

JEDI KNIGHT - VELOCITY 128


MDK - M3D



comme ce dernier), Screamer Rally (pas de patch prévu dans l'immédiat pour PowerVR), Touring Car Championship (dont la version finale sortira également en versions PowerVR et Direct3D), John Strike Fighter (auquel la version Glide n'apporte vraiment rien...). La plupart des nouveaux jeux ne sortent même plus en version Glide (Jedi Knight, Flight Simulator 98, Tomb Raider 2, etc). De plus, grâce à des relations suivies auprès des développeurs, de plus en plus de patches tombent sur les sites Videologic et Matrox pour les versions PowerSGL des principaux titres déjà sortis : Quake, Pod, Hexen 2, Tomb Raider, Turok, Resident Evil, MDK, Flight Unlimited, Destruction Derby 2... sont disponibles à ce jour.

Matrox n'a pas fait son choix à la légère : les jeux sont là et les cartes ne manqueront pas. Matrox entend largement distribuer sa m3D. (Quelques milliers de cartes attendent bien sagement d'inonder le marché dès la fin du mois d'octobre.) Pour un prix public conseillé de 890 F TTC, la m3D est livrée avec 4 Mo de RAM à 7 nanosec (mémoire exclusivement dédiée aux textures), avec les jeux Ultim@te Race et MDK (version native PowerSGL), avec une vingtaine de démos jouables et avec un CD-Rom contenant tous les patches PowerSGL disponibles lors de son conditionnement. Ce CD sera d'ailleurs régulièrement remis à jour.



LA CARTE M3D DE MATROX

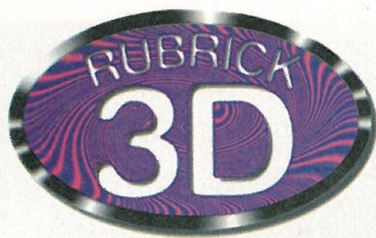
La Velocity 128 de STB

Pour sa carte 2D/3D, STB est allé chercher la révélation du moment : le chipset Riva 128 de la société nVIDIA. Cette petite société, qui équipait déjà la Diamond Edge 3D avec son chipset NV1 et dont on n'avait plus entendu parler depuis un an et demi, semble avoir réussi là un splendide retour en force. Partout, sur le Net comme dans les salons où l'on cause, on ne tarit plus d'éloges sur les performances du Riva 128, plus rapide que la 3Dfx, plus incroyable que le Rage Pro, plus puissant que le PowerVR... Les benchs sont incroyables et explosent tout ce qu'on connaissait sous Direct3D, sous OpenGL et en 2D. Bref, c'est la révolution dans les PC.

Malheureusement, tout serait simple si le chipset ultime existait vraiment. Et celui-ci échappe pas à la règle du MAIS qui vient stopper le rêve dans sa course : MAIS leur algorithme de compression des textures altère la qualité de ces dernières. MAIS les drivers du Riva 128 ne sont pas certifiés par Microsoft et du coup, ce cher Riva 128 ne fait pas vraiment tout ce qu'il prétend faire, en particulier le mip mapping. Argh ! Le roué gagne ainsi en vitesse au détriment de la qualité d'affichage. Espérait-il nous abuser si facilement ? Eh bien oui et non. Aussi incroyable que cela puisse paraître, ces ruses passent totalement inaperçues sur la version PCI puisque nous sommes toujours en limite de vitesse d'affichage. La dégradation visuelle apparaît en revanche nettement dès qu'on arrive à fixer l'image, ou dès qu'on fait appel à de grandes textures, comme en version AGP.

Dans la version PCI de la Velocity 128, cette petite mystification n'en est finalement presque pas une. Il s'agit plutôt là d'un choix qui vous est proposé en toute

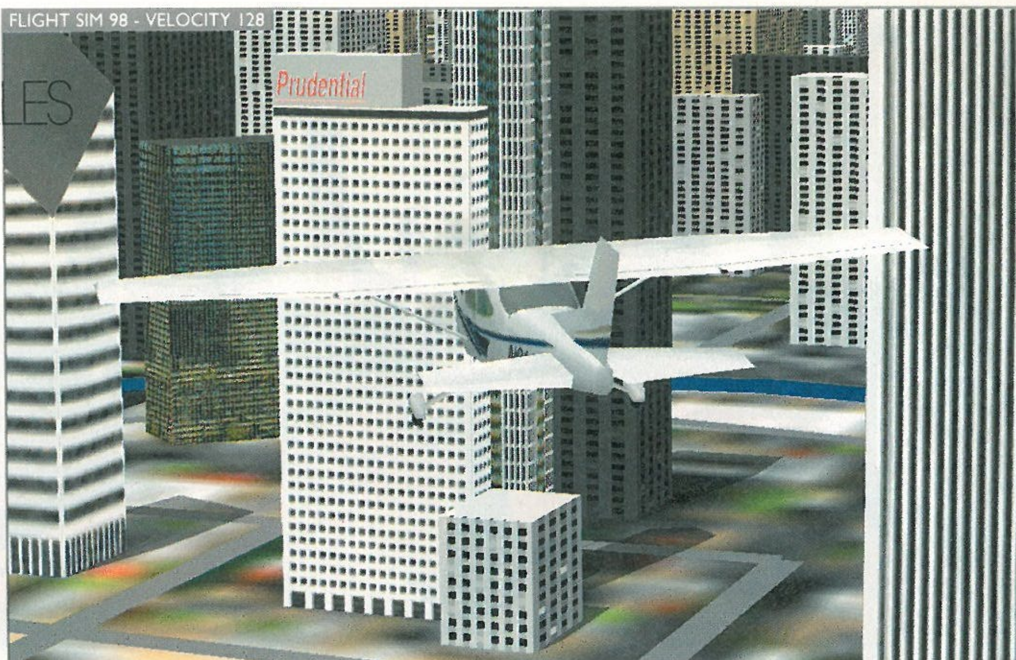


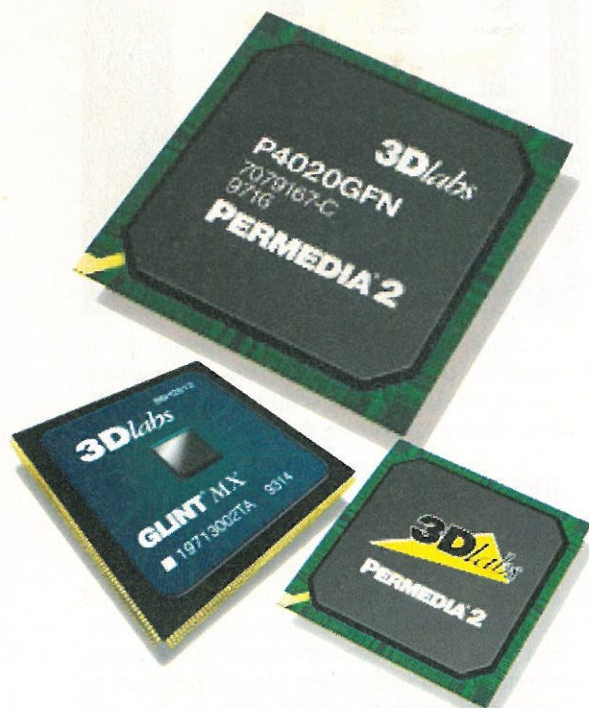


LES NOUVELLES CARTES 2D /3D



Sous FS 98, la Verlocity 128 est ultra-rapide.





connaissance de cause : celui de donner la primeur à la vitesse de remplissage des polygones sur l'esthétisme pur. OpenGL est excellemment bien supporté ; les perfs sous Direct3D explosent tous les records et la 2D est meilleure qu'avec une Millennium II. Cela dit, quand les drivers certifiés sortiront, les performances en prendront certainement un petit coup derrière les oreilles.

Bref, pour un prix public conseillé de 1 500 F TTC, la Velocity 128, compatible VESA 2.0 sous DOS et disponible en version PCI et AGP, est livrée avec 4 Mo de RAM non extensibles et avec les jeux Direct3D : FIFA Soccer 97, Moto Racer et Interstate'76. De plus, elle possède une sortie télé en 640 x 480. Dans le même genre (également à base de Riva 128), Diamond propose sa Viper V330 (bus AGP et PCI).

La Graphic Blaster Exxtreme de Creative Labs

Pour une petite carte 2D/3D qui pourrait passer inaperçue tant son prix est modeste, la dernière née de Creative Labs est une véritable bombe. Explication : son chipset, le Permedia 2 de 3D Labs, n'est autre que le petit frère des Glint, les chipsets spécialisés OpenGL qui équipent les cartes professionnelles haut de gamme destinées aux stations Sun et Silicon Graphics. Rien de moins. Une chose est sûre : les gars de 3D Labs sont loin d'être des débutants en 3D. Du coup, le Permedia 2 offre sans conteste le meilleur support OpenGL du marché (marché des cartes grand public, cela s'entend).

En digne setup engine qu'il est, il gère également toutes les fonctions Direct3D en hard et intègre toutes les fonctionnalités à la mode : bilinear et trilinear filtering, mip mapping, etc. Légèrement moins performant qu'une 3Dfx en accélération Direct3D mais meilleur qu'une Millennium II en 2D, il est également une solution idéale pour les configurations sous Windows NT. En effet, les origines professionnelles du Permedia 2 lui garantissent une optimisation 32 bits parfaite, tant en 2D qu'en 3D. D'ailleurs, la carte est livrée avec les drivers Heidi pour 3D Studio Max.

Pour un prix public conseillé de 890 F TTC, la Graphic Blaster Exxtreme, compatible VESA 2.0 sous DOS et disponible en version PCI, est livrée avec 4 Mo de RAM non évolutifs et sans jeu. L'extraordinaire rapport qualité/prix de cette carte en fait une solution royale pour tous les joueurs qui veulent changer de carte vidéo. Le Permedia 2 équipera sans doute prochainement une offre AGP grand public, laquelle ne sera d'ailleurs pas forcément signée Creative Labs. (Dans l'offre professionnelle de Diamond, la Fire GL 1000 Pro est déjà équipée du Permedia 2.)





Jusqu'ici tout va bien...

... la MAXI Gamer 3D n'a pas fini de vous souffler !





Avec la MAXI Gamer 3D, vos jeux gagnent une fluidité maximale, une vitesse vertigineuse et atteignent un réalisme hallucinant. Cette carte accélératrice, dotée de 4 Mo de RAM, dope votre carte graphique et métamorphose votre PC en véritable borne d'arcade.

Sa technologie *3Dfx Interactive* vous apporte tous les derniers effets 3D indispensables à vos jeux : lissage, morphing, brouillard, translucidité, composition et animation de textures...

Et pour des sensations encore plus fortes,

cette carte, livrée avec pod, le célèbre jeu futuriste d'Ubi Soft, vous propulse jusqu'à 60 images par seconde !
Avec MAXI Gamer 3D, la course contre POD devient plus que jamais la course de la dernière chance !







1190 FTTC
avec POD

1090 FTTC
sans POD





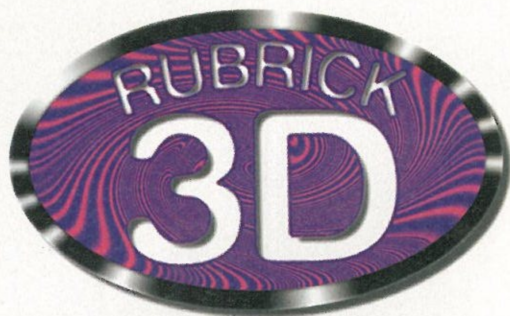
http://www.guillemot.com



FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex
Tél. (utilisateurs) **02 99 08 81 71** - Tél. (revendeurs) **02 99 08 90 88** - Fax 02 99 08 94 17
SUISSE : LOGICOSOFTWARE - Tél. 021 / 613 03 03 - Fax : 021 / 616 53 17
BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL - Tél. 02 735 23 63 - Fax : 02 735 31 89

Je désire recevoir une documentation sur MAXI Gamer 3D. Merci de me faire parvenir gratuitement votre catalogue multimédia, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

NOM .... PRÉNOM ....
SOCIÉTÉ ....
ADRESSE ....
CP .... VILLE .... TÉL. ....



CARMAGEDDON

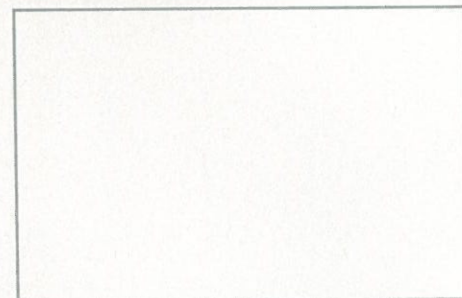



Editeur : SCI
Développeur : Stainless
Testé dans Joystick n° 84
Ancienne notation
Technique 75 – Design 70 – Intérêt 80
Nouvelle notation
Technique 75 – Design 73 – Intérêt 83





L'option pour jouer en S-VGA à Carmageddon ralentissait considérablement l'animation. On nous avait annoncé une version 3DfX qui est disponible depuis peu. Une fois le patch appliqué (ne pas se gourer de dossier pour placer les différents éléments), le jeu tourne à merveille. Les sprites, les voitures et les textures, sans avoir été refaits, pour l'occasion sont très bien animés et contribuent à l'ambiance de carnage général qui régit le jeu. Malheureusement, les developpeurs n'ont pas profité des possibilités des cartes accélératrices pour rajouter des effets de lumière ou de transparence dans l'eau. Malgré cela, se procurer le patch est un acte obligatoire.



LES PATCHES 3D

Rien de bien extraordinaire ce mois-ci, si ce n'est l'apparition de nombreux utilitaires et drivers pour PowerVR 2 ainsi que l'apparition d'un nouveau glide.



X-WING VS TIE FIGHTER



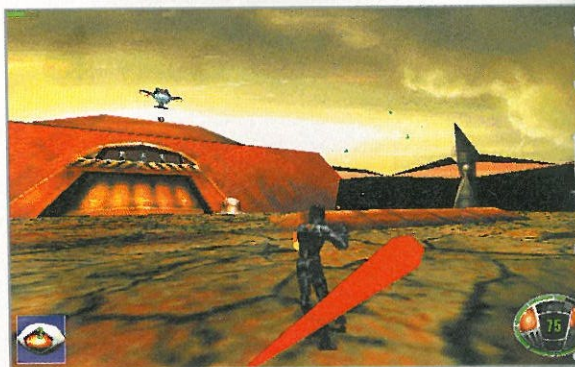


Editeur : LucasArts
Développeur : Totally Games
Testé dans Joystick n° 83
Ancienne notation
Technique 80 – Design 85 – Intérêt 70
Nouvelle notation
Technique 80 – Design 88 – Intérêt 72

Après avoir joué à ce jeu avec une carte Adrénaline Rush 3D de Jazz Multimédia, qui, pour le moment, se comporte bizarrement avec certains titres, il apparaît que les textures des vaisseaux ont été appliquées avec la sauce 3D habituelle, ce qui rend les Stardestroyers nettement plus impressionnants. En revanche, aucun effet supplémentaire semble avoir été ajouté. En outre, nous avons vu les masques noirs entourant des explosions apparaître lors des tirs sur une cible proche. Il reste à savoir si ça vient de la carte ou du patch.

ERRATUM

Un regrettable moment d'égarement, le mois dernier, nous a fait oublier d'indiquer le site belge de Digital 3D où menaient pourtan certains des liens cités. Hopla. http://www.Digital3D.com/



MDK










Editeur : Interplay
Développeur :
Shiny Entertainment
Testé dans Joystick n° 81
Ancienne notation :
Technique 80 – Design 85 – Intérêt 75
Nouvelle notation :
Technique 80 – Design 86 – Intérêt 76

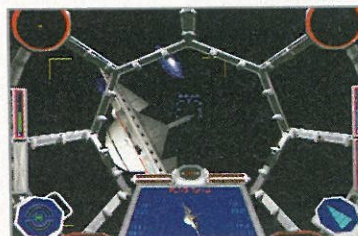
MDK se voulait un jeu esthétique, au moins ça. Dans la version originale, on pouvait trouver des textures originales, des cieux délicieusement dégradés au rouge et des adversaires aux grimaces ubuesques. Entre les patches PowerVR et 3Dfx, on ne distingue que très peu de différence à l'œil nu. Le patch Rendition n'a pas pu être testé pour l'occasion, mais je me permets de rester sceptique quant aux innovations apportées par ce dernier. Peu d'effets ayant été ajoutés, le jeu reste globalement le même.

PATCHES SUR LE CD-ROM N° 87

Sur le CD de ce mois-ci, vous trouverez, dans le répertoire Data/Cartes3D, des patches et utilitaires concernant les cartes accélératrices.

- Des utilitaires et les derniers drivers OpenGL pour PowerVR 2. (Apocalypse3Dx, Apocalypse 5D, Matrox M3D)
- La dernière version de Direct 3D pour cartes 3Dfx, optimisée DirectX5 et Pentium II.
- La dernière version de Glide 2.43 pour cartes 3Dfx, optimisée DirectX5 et Pentium II.
- Patch pour MDK pour carte PowerVR.
- Patch pour Hexen 2 pour carte Rendition.
- La nouvelle démo de POD MMX/3Dfx.
- Patch pour X-Wing Vs Tie Fighter Direct 3D.





Bienvenue dans la 4ème dimension sonore

« Détenir le pouvoir d'entrer dans la 4ème dimension »
Cela vous semble impossible, irréel ?
Avec la nouvelle génération de cartes MAXI SOUND 64,
vous comprendrez que tout peut arriver...
dans la 4ème dimension sonore.

Transportez-vous dans une autre dimension, une dimension faite de son spatial élargi à 360° et de vrai son 3D positionnable sur 4 enceintes.

Sublimez le son standard grâce aux 4 Mo de vrais instruments stockés en RAM* et atteignez le réalisme sonore extrême.

Plongez au cœur de vos jeux où les seules limites des effets sonores sont... votre imagination.

Oubliez toute notion de temps et agissez en direct sur l'ambiance de vos jeux préférés, sans les ralentir : les cartes MAXI SOUND 64 n'utilisent pas de temps CPU.

Laissez libre cours à votre créativité musicale à l'aide du studio de montage 8 pistes direct-to-disk*.

Avec la nouvelle technologie MAXI SOUND 64, vous pouvez enfin entendre l'ennemi arriver de derrière, l'hélicoptère passer au dessus de vous...

Tout peut arriver dans la 4ème dimension sonore !





• MAXI SOUND 64 HOME STUDIO 2

Carte sonore wavetable 64 voies hardware haute qualité, 4 Mo de vrais instruments stockés en RAM. Studio audio-numérique Direct-to-Disk 8 pistes. Mémoire extensible à 20 Mo, son 3D positionnable, surround, équaliseur, effets spéciaux en temps réel sur 4 enceintes. En option : carte fille numérique stéréo S/PDIF. Livrée avec Quartz AudioMaster SE 2.0...



• MAXI SOUND 64 DYNAMIC 3D

Carte sonore wavetable 64 voies hardware haute qualité, 2 Mo de RAM extensibles à 16 Mo. Son 3D positionnable, surround, équaliseur, effets spéciaux en temps réel sur 4 enceintes. 2 sorties séparées. Livrée avec logiciels de haut niveau.

Interactive Surround — Maxi Sound 3D — Enhanced FULL DUPLEX

Cartes sonores nouvelle génération 100% compatibles avec tous les standards :
DirectSound™ 3D hardware accelerator, GM™/GS™, MPU-401™, DLS™, Intel™, AMD™, Cyrix™...

* uniquement MAXI SOUND 64 HOME STUDIO 2.



FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex - http://www.guillemot.com
Tél. (utilisateurs) **02 99 08 81 71** - Tél. (revendeurs) **02 99 08 90 88** - Fax 02 99 08 94 17
SUISSE : LOGICOSOFTWARE - Tél. 021 / 613 03 03 - Fax : 021 / 616 53 17
BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL - Tél. 02 735 23 63 - Fax : 02 735 31 89

Je désire recevoir une documentation sur MAXI SOUND 64 DYNAMIC 3D ☐ MAXI SOUND 64 HOME STUDIO 2 ☐. Merci de me faire parvenir gratuitement votre catalogue multimédia, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

NOM .... PRÉNOM ....
SOCIÉTÉ ....
ADRESSE ....
CP .... VILLE .... TÉL. ....

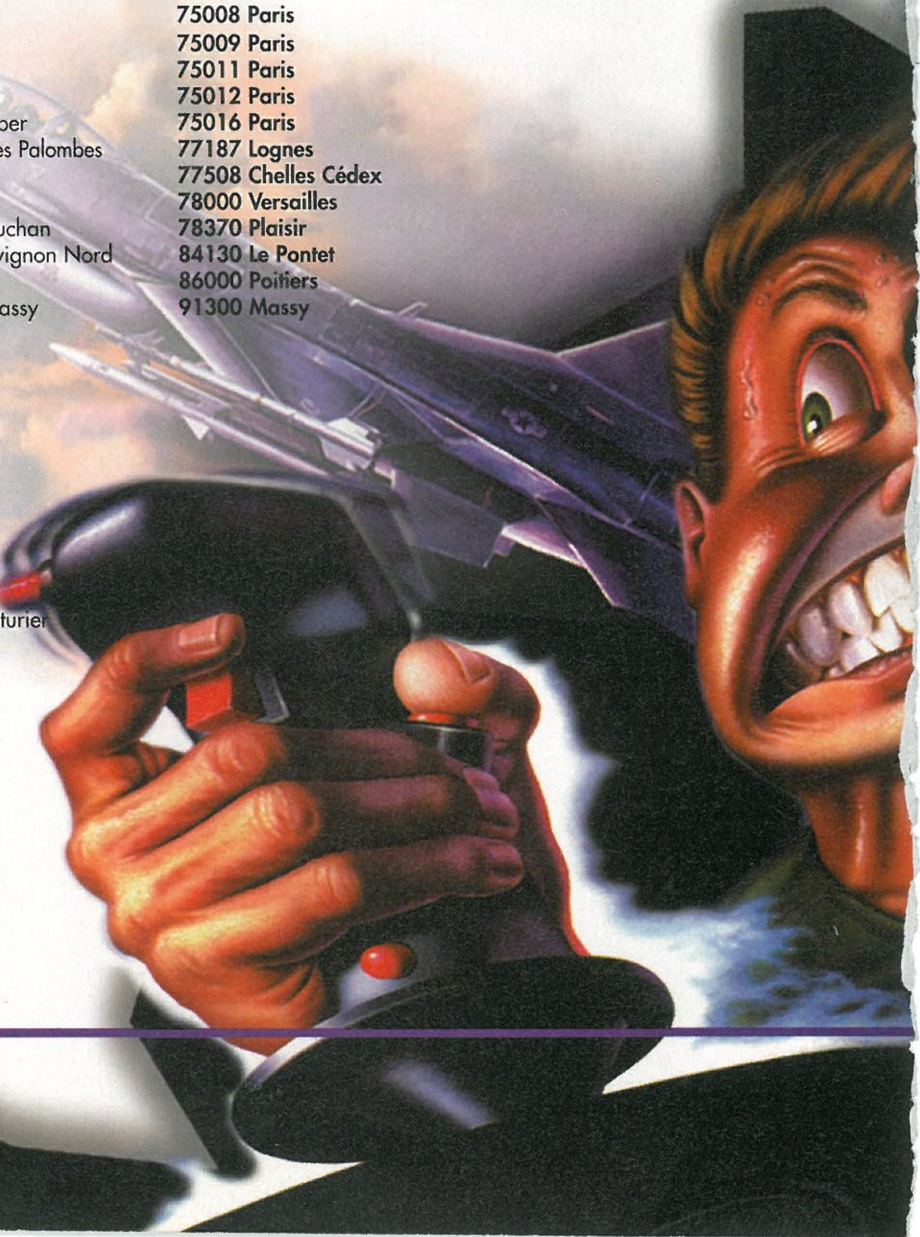
LISTE DES REVENDEURS AGREES CH

•Continent Laon	ZAC Ile de France	02000 Laon
•Espace Laser/Centre Leclerc	Route de Volx	04100 Manosque
•Drôme Ardèche	Parc Champagne	07303 Tournon sur Rhône
•Cyber Mania	7, Allée Turcat Mery	13008 Marseille
•Aix Multimédia	boulevard Victor Coq	13090 Aix-en-Provence
•Hypermédia Vitrolles- CC Carrefour	Quartier du Griffon	13127 Vitrolles
•Boulanger	ZI des Paluds	13400 Aubagne
•Boulanger-CC Mondeville	Route de Paris	14120 Caen
•Continent Brive	ZI du Teinchurier	19136 Brive la Gaillarde
•Micro I Media	Avenue Clémenceau / Galerie le Quartz	29200 Brest
•Ultima Neurone Folie's	11, Rue des Lois	31000 Toulouse
•Microvision SA	4, Allée Pablo Picasso	31120 Portet / Garonne
•Ultima Neurone Folie's	203/05, rue Sainte Catherine	33000 Bordeaux
•Boulanger-CC Carrefour	Route de l'aéroport	33700 Mérignac
•Ultima Centre Commercial Les Triangles	Rue Jules Mihau	34000 Montpellier
•Ultima Neurone Folie's	4, Rue Saint-Jacques	38000 Grenoble
•Espace Bureautique	23, Rue des Glairons	38400 St Martin d'Hères
•Espace Culturel Leclerc Paridis	14, route de Paris	44000 Nantes
•Espace Culturel-Leclerc Sodiretz	Atout Sud-Route de Pornic	44406 Rezé Cedex
•Boulanger-CC Atlantis	Place Magellan	44812 Nantes
•A2 Point Multimédia-CC Espace Anjou	Avenue Montaigne	49000 Angers
•Hypermédia Nancy	9, boulevard Bardou	54500 Vandœuvre
•Hypermédia Lomme	130, rue du Grand But	59462 Lomme
•Boulanger	Avenue de l'Avenir	59650 Villeneuve d'Ascq
•Espace Culturel Leclerc-Facdis	Avenue Louis Sallenave	64000 PAU
•Micro Kit's	11/13, cours Bosquet	64000 PAU
•Hypermédia Vendenheim	34, route de Strasbourg	67550 Vendenheim
•Hypermédia Mulhouse	17, rue Jean Monet	68100 Wittenheim
•Boulanger Porte des Alpes	Centre Commercial Auchan	69800 Saint Priest
•Centre Leclerc Le Mans	"La Raterie"	72700 Allonnes
•AWS Interpole	113 bis-115, rue Réaumur	75002 Paris
•Extrapole	163/167 rue Montmartre	75002 Paris
•PC Halle	29, Rue du Colisée	75008 Paris
•Score Games	6, Rue d'Amsterdam	75009 Paris
•Overdream	35, Rue Saint Maur	75011 Paris
•Surcouf	139, Rue Daumesnil	75012 Paris
•L'Univers du Pilote	108/114, avenue Kléber	75016 Paris
•Boulanger	ZAC Mandinet-Allée des Palombes	77187 Lognes
•Continent Sodispo	Route Nationale 34	77508 Chelles Cédex
•Aurion Informatique	13, rue d'Anjou	78000 Versailles
•Boulanger-Parking CC Auchan	Centre Commercial Auchan	78370 Plaisir
•Boulanger	Centre Commercial Avignon Nord	84130 Le Pontet
•CynerJ	4, Rue de L'Eperon	86000 Poitiers
•Boulanger	Centre Commercial Massy	91300 Massy

•Continent La Ville du Bois-La Ferme	La Croix Saint Jacques **91620 La Ville du Bois**
•Extrapole	2, parvis de la Défense **92092 Paris la Défense**
•Delta Rom	65, Avenue Paul Doumère **92500 Rueil Malmaison**
•Extrapole-CC Parinor	Lieu-dit Le Haut de Galy **93600 Aulnay-sous-Bois**
•Extrapole	Zone d'Extension du Centre Près de Norauto - **94320 Thiais**
•Extrapole-CC Grand Ciel	30, Boulevard Paul Vaillant Couturier **94762 Ivry-sur-Seine**
•Sam Player	62, Rue Juliette Dodu **97400 St Denis - La Réunion**

•Disponible dans les
FNAC, Auchan, Casino





TURBULENCES
pour les pilotes !



990 F TTC[1]

EXISTE AUSSI AVEC JETFIGHTER III™



Force FX :

Véritable réplique du manche à balai de l'avion de combat F-16 Falcon avec retour de force paramétrable, le FORCE FX est le joystick hyperréaliste du pilote de chasse.
Le manche vibre dans vos mains… le recul du canon, la force centrifuge, la force G, les chocs et les turbulences deviennent plus vrais que nature.

- 5 boutons de tir, 2 chapeaux chinois 4 directions - compatible DOS et Windows 95
- De nombreux jeux compatibles : Extreme Assault™, Jet fighterIII™, Air Warrior II™, Warbirds™, Red baron II™, Fighter Duel™ (SE et II), F1 Racing Simulation™(avec patch), Need for speed™(II et SE), Descent II™…

Pro Throttle



Associez le FORCE FX à la manette des gaz PRO THROTTLE et au palonnier CH PEDALS et vous obtenez un système complet de simulation HOTAS[2], avec pas moins de 33 fonctions programmables !

CH Pedals



[1] Force FX seul - [2] Hands On Throttle And Stick : pilotage à 2 mains



FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex -
Tel. (utilisateurs) **02 99 08 90 77** - Tél. (revendeurs) **02 99 08 90 88** - Fax 02 99 08 94 17
SUISSE : LOGICOSOFTWARE - Tél. 021 / 613 03 03 - Fax : 021 / 616 53 17
BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL - Tél. 02 735 23 63 - Fax : 02 735 31 89

http://www.guillemot.com

Strike Fighter Series



Constructeur : Suncom Technologie
Distributeur : Big Ben
Téléphone : 03 20 90 72 10
Prix : De 249 à 599 francs TTC ▶

Les produits Suncom sont enfin importés. Trois joysticks viennent ouvrir le bal dans une gamme de prix plus que raisonnable, compte tenu des possibilités offertes. La gamme F15E s'avère être l'exacte réplique d'un manche de F15. Le socle offre une grande stabilité et le mécanisme est assez dur. Le premier, le F15E Hawk (249 F) ne comporte que quatre boutons, les coolies hats n'étant là que pour décorer. Les accros du simulateur de combat le préféreront au GameStick testé dans ces pages de par son look et son mécanisme plus dur. En revanche, il s'avère un peu moins précis. Au second, le F15E Raptor (399 F), s'ajoute deux coolies hats (bouton à quatre directions), plus un tir automatique pour chaque bouton. L'un des coolies hats fait office de palonnier et de réglage des gaz. À l'usage, cela n'est pas super-probant mais ça a le mérite d'exister. Le rapport qualité/prix de ce joystick est vraiment très bon. Le F15E Talon est le plus perfectionné de tous, mais c'est aussi le plus cher (499 F). Tous ses boutons sont programmables. Il dispose donc de quatre boutons, deux coolies hats, de six autres boutons à deux positions (soit douze fonctions) et enfin, d'un petit poussoir permettant instantanément de basculer les quatre boutons "normal" du joystick et les deux coolies hats en d'autres fonctions prédéfinies à l'avance. Bref, voilà de quoi se la donner grave dans tous les simulateurs dignes de ce nom. Sa mise en œuvre est un peu plus délicate, car le stick utilise également l'entrée clavier. Peu de concurrents peuvent se targuer de proposer autant de fonctions pour un prix aussi bas !

Quoi de neuf?

Par Lord Casque Noir

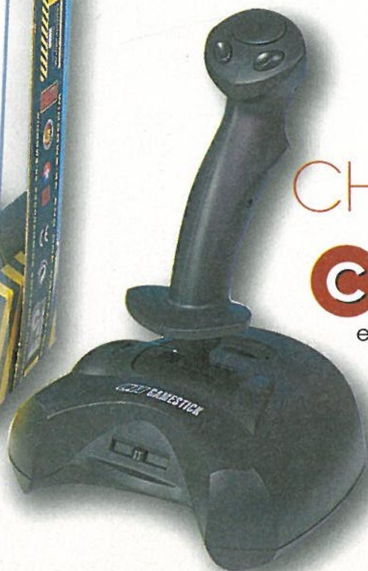
Formula 1 Racing Wheel



La sortie du dernier volant Thrustmaster sort à point nommé. C'est que les jeux de voitures sont nombreux en cette fin d'année. Face à son prédécesseur, le T2, Le Formula 1 Racing Wheel offre une plus grande robustesse, deux boutons permettant de passer les vitesses au volant, et un système de fixation bien plus efficace évitant de se bousiller les mains. De plus, il est livré avec une disquette pour Windows 95 le rendant compatible avec tous les jeux sans qu'il soit nécessaire d'y adjoindre un quelconque adaptateur. Hélas, il n'est toujours pas à retour de force et il reste très cher.

Constructeur : Thrustmaster
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 1 290 francs TTC ▶





CH Gamestick

CH Products, jusque-là spécialisé dans les joysticks haut de gamme, lance le Gamestick offrant un excellent rapport qualité/prix. Il est doté de quatre boutons reprogrammables via le logiciel fourni. Il s'avère extrêmement précis et doux comme les autres périphériques CH Products. Il dispose également d'une réglette de gaz et de trims. Un joystick simple mais efficace !

◀ Constructeur : CH Products
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 349 francs TTC

Maxi Sound 64



La nouvelle gamme de cartes-son de chez Guillemot innove à plus d'un titre. Disposant en standard d'un WaveTable de 64 voix, elles utilisent un DSP leur permettant d'être compatibles avec DirectSound offrant un vrai son 3D avec 4 enceintes. Dans un jeu comme Jedi Knight, vous entendez ainsi les bruits venant de derrière. Ce DSP permet également de libérer totalement le processeur de la machine, offrant ainsi un gain de performance allant jusqu'à 20 % dans certains jeux. Enfin, elles sont compatibles SoundBlaster 16, MPU401, General Midi et General Standard et DLS. La Maxi Sound 64 se décline en trois modèles. Le moins cher, la Maxi Sound 64 Dynamic 3D (790 F) se destine aux joueurs de base. Elle comporte 2 Mo de Ram extensible à 16 Mo en plus des fonctions sus-nommées. Le second modèle, la Maxi Sound 64 Home Studio 2 (1 290 F) se voit dotée de 4 Mo d'instruments stockés en RAM et d'un logiciel permettant de faire du direct-to-disk en 8 pistes. La mémoire, quant à elle, est extensible à 20 Mo. Les joueurs désirant se lancer dans des applications musicales y trouveront tout ce qu'il faut pour cela. La Maxi Sound 64 Home Studio Pro (1 990 F) étend les possibilités direct-to-disk à 16 pistes et dispose d'une seconde rangée de connecteurs. Parmi eux, deux prises SP/DIF entrée et sortie permettant de raccorder la carte à un DAT, par exemple. Cette dernière conviendra tout à fait pour des applications semi-professionnelles. Cette nouvelle gamme de cartes vient concurrencer directement la Monster Sound de Diamond qui, du coup, n'a plus qu'à baisser son prix.

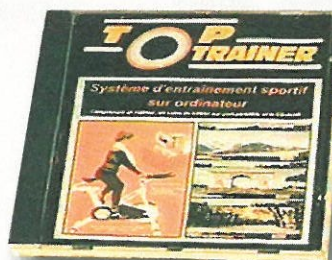




Constructeur : Guillemot
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : de 790 francs à 1 990 francs TTC

Top Trainer

Non, ceci n'est pas un simulateur de bicyclette ; c'est juste un gros lièvre qui stimulera vos efforts sur votre vélo d'appartement. Le principe est simple, on met des vidéos touristiques devant un vélo, on fout un capteur à côté du pédalier, un aimant puissant sur la pédale, et zou ! La bécane fait le reste (gestion d'efforts, dénivelé, accident de terrain, avancée à travers le décors suivant votre vitesse, etc.). Ce qu'il y a d'intéressant, c'est qu'à partir de ce principe, le développeur cherche à créer des jeux dans lesquels vous évolueriez grâce à vos efforts physiques. Ça va suer dans les chaumières !



◀ **Constructeur : Best Pluton**
Developpement Distributeur : Decathlon
Téléphone : 01 39 64 05 90
Prix : 349 francs TTC (sans le vélo, mais avec les capteurs)

Labtec LCS-2420

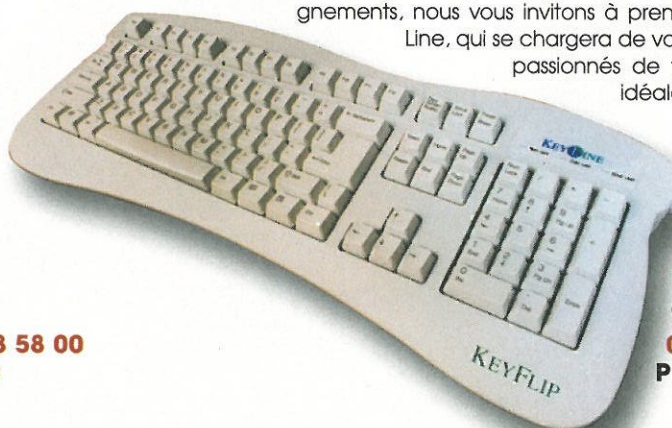
Nous avions testé, il y a pas mal de temps, un ensemble de haut-parleurs pour PC. Le Labtec 2612, tel était son nom, demeure encore à ce jour le meilleur kit d'enceintes pour PC. Les basses étaient extraordinaires, et la taille moyenne des satellites offrait de superbe aigus et mediums, contrairement aux kits concurrents dotés de satellites souvent trop petits. Labtec récidive avec une version allégée, dépourvue de l'option Spatializer (son 3D). Là encore, le kit surprend par sa qualité. Les satellites sont toujours aussi bons, et le caisson de basses ne décroche qu'à fort volume. L'ensemble est agrémenté d'un astucieux système permettant de positionner les satellites de chaque côté du moniteur, quelle que soit sa taille et sans rien scotcher. Si vous avez 600 F à mettre dans un kit d'enceintes, alors ce sera dans celui-là et pas un autre. Je vous rappelle juste que le modèle avec 3D - le LCS-2612, offrant des performances encore meilleures - est disponible au prix de 900 F.



▲ **Constructeur : Labtec**
Distributeur : Ingram Micro
Téléphone : 03 20 88 58 00
Prix : 590 francs TTC

KeyFlip

Une toute jeune société française vient de breveter un clavier intégrant deux boutons de flippers sur le côté et deux microswitchs sous les bords inférieurs permettant de "secouer" le flipper. Cela ne gêne en rien l'utilisation du clavier, mais ça apporte un sur PC. Le problème, c'est que ça n'est pas encore distribué en grosse quantité. Pour de plus amples renseignements, nous vous invitons à prendre contact avec Key-Line, qui se chargera de vous en fournir un. Pour les passionnés de flipper, c'est la solution idéale !



◀ **Constructeur : KeyLine Technologies**
Distributeur : N.C.
Téléphone : 01 60 02 64 31
Prix : N.C.

C'EST LI

200, 233, 266, 300, 333, 350, 400, les horloges processeur accélèrent sec ! À l'image de cette course à la fréquence, la technique PC fonce toujours plus vite. Vous aider à suivre l'évolution de notre cher et parfois si exaspérant PC, tel est notre but. Et si jamais le moteur a des ratés ou explose, n'hésitez pas à nous en parler. Envoyez remarques et questions techniques à : Joystick, C'est le Delco, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Gabriel Lopez

ALIMENTATION EN PANNE ?

Admettons que vous ayez testé le câble secteur et que le 220 V arrive bien à l'alimentation. Si votre PC ne démarre pas et que vous avez du mal à déterminer s'il s'agit du boîtier d'alimentation ou de la carte mère (voire d'une carte d'extension) qui "écroule" ou bloque l'alimentation (1)... Dans ce cas, il faut essayer de tester l'alimentation séparément. Un indice important, quand il s'agit d'alimentation, est le fonctionnement du ventilateur incorporé au bloc. En effet, ce dernier est alimenté en principe à partir du 12 V fabriqué par l'alim. Si le ventilateur tourne, c'est souvent signe de bon fonctionnement de l'alimentation. Il faut donc démonter les deux gros connecteurs d'alimentation (2) alignés et reliés à la carte mère ainsi que toute autre charge (disque dur...) reliée au bloc alim et vérifier si le ventilateur tourne. S'il ne tourne pas, cela ne signifie pas forcément que l'alimentation soit "out" : en effet, presque toutes les alims PC actuelles nécessitent une charge minimale pour démarrer. On va alors connecter, à l'alimentation, un élément du PC dont on est sûr (lecteur de disquettes, etc.). Si le ventilateur ne démarre toujours pas, l'alim. est sans doute en cause. S'il démarre, il est probable que le problème vienne de l'une des cartes ou extensions du PC. Rebranchez-les, une à une, en testant à chaque fois pour déterminer la partie fautive. Si votre bloc alim. est H-S, il vaut mieux le remplacer par un neuf plutôt que de chercher à le réparer (on peut quand même essayer de changer le fusible, et s'il meurt à nouveau, alim. à vide, c'est donc bien le bloc secteur). N'oubliez pas la prudence... Dès que l'on doit manipuler dans les tripes d'une machine alimentée par le secteur, il faut toujours effectuer les opérations de montage/démontage, le câble secteur débranché (un interrupteur M/A coupé n'est pas une garantie suffisante). De même, avant de passer à la phase des essais où, fatalement; il faudra mettre sous tension l'engin démonté, il est bon de jeter un coup d'œil sur la disposition des fils secteur allant à l'interrupteur pour éviter leur contact (ils sont bien isolés en principe, mais...). Dans le registre des précautions basiques, il est très important que votre installation électrique soit dotée d'une prise de terre et d'un disjoncteur différentiel (on est bien content que le disjoncteur saute en cas de "chataîgne" malencontreuse).

NULL MODEM OK AVEC DOS, ET INUTILISABLE AVEC WIN 95

Vérifiez que vous avez un câble Null Modem opérationnel (3). En effet, les applications qui communiquent en série n'utilisent pas forcément tous les signaux possibles (une connexion minimaliste Null Modem peut très bien se contenter de 3 fils, rappelons-le) d'où parfois des incompabilités. Si votre câble est bon, il s'agit fatalement d'un problème logiciel. Vérifiez tout d'abord que vous êtes bien configuré de la même manière des deux côtés (ports, vitesse, parité, protocoles d'erreur, etc.), puis testez la connection en partant de vitesses faibles (4 800 ou 9 600 bds par exemple). Selon le logiciel de communication employé, il peut y avoir un problème de "maître" et "esclave". En effet, une des machines peut être plus performante que l'autre en mode Maître ou même parfois refuser purement et simplement de fonctionner dans l'un des 2 modes ; aussi essayez d'intervertir les rôles des 2 ordinateurs. En dernier lieu, il peut s'agir d'un problème de logiciel de communication. Essayez de vous procurer la dernière version pour les 2 ordinateurs ou un patch récent.

MYSTIQUE ET CONNECTEURS BNC

Si votre moniteur dispose de connecteurs BNC au lieu du classique DB15, vous pouvez effectivement les connecter sans problèmes à votre carte vidéo Mystique. De préférence s'il s'agit d'une carte Mystique avec RAMDAC 220 MHz, donc capable de passer le 1600x1200. Le standard BNC est principalement employé par les professionnels de l'image et le matériel "haut de gamme", car il assure une meilleure qualité des signaux vidéo (les connecteurs sont blindés, les contacts électriques meilleurs) et une bonne protection contre les perturbations radio-électriques. À moins de posséder un moniteur très performant de type 17 ou 21 pouces capable de résolutions très élevées (1280x1024, 1600x1200 ou plus), cette norme présente peu d'intérêt en utilisation familiale. Il est vrai que si votre écran est équipé de BNC, l'espoir existe. Dans les conditions d'utilisation adéquates, on obtient effectivement un gain de qualité et de stabilité d'image sur la classique liaison VGA.

PLANTAGES ALÉATOIRES

Votre ordinateur semble fonctionner de manière fiable chez votre ami, alors que vous avez chez vous des problèmes. On peut éventuellement soupçonner une cause d'ordre thermique. Vérifiez alors que rien n'empêche le bon refroidissement du PC chez vous : sortie ventilateur bouchée, PC dans un meuble sans ventilation... Sinon, et bien que ce soit peu courant, les ennuis peuvent venir de la qualité du secteur. L'alimentation à découpage qui équipe tous les PC est prévue pour rattraper des petites différences de tension du réseau EDF, mais si vous êtes par exemple en sortie de transformateur EDF, vous pouvez très bien avoir des surtensions de temps en temps (un indice de ce type de problème est une faible durée de vie des ampoules électriques). Bien que le plus problématique soit un secteur avec des microcoupures ou un secteur fortement parasité car parfois difficile à diagnostiquer. Un gros moteur mal anti-parasité (ascenseur...), ou tout appareil électrique à forte consommation et à fonctionnement cyclique peut provoquer des perturbations suffisantes pour planter un ordinateur. Si vous vous trouvez dans un cas de surtension/sous-tension/parasites, la solution polyvalente est l'utilisation d'un onduleur (4). Il existe des réponses plus spécifiques et généralement moins onéreuses à ces problèmes : filtres anti-surtension, filtres anti-parasites, mais en termes d'efficacité et de sécurité rien n'égale actuellement une alimentation ininterruptible du type "onduleur".

MANETTE OK AVEC WIN 95, ET INOPÉRANTE SOUS DOS

Ce cas de figure peut se rencontrer si vous utilisez une manette avancée (offrant plus de 4 boutons), car ces dernières nécessitent parfois des drivers spécifiques pour fonctionner correctement sous DOS (certains joystick Gravis ou Logitech sont dans ce cas). Reportez-vous aux logiciels et utilitaires fournis avec votre manette. Si tout fonctionne bien sous Win 95, ce dernier n'est pas en cause (lapalissade). Certains joysticks offrent 2 modes de fonctionnement : avancé et standard pour garder la compatibilité avec l'interface manette PC classique (normalement, 2 joysticks à 2 boutons ou 1 joystick à 4 boutons et un "coolie hat"). Vérifiez qu'il n'existe pas quelque part un "switch" pour passer de l'un à l'autre.

IMAGE MONITEUR BROUILLÉE AU DÉMARRAGE

Si votre moniteur se comporte un peu comme un décodeur Canal+ au démarrage, et ne se stabilise qu'au bout de cinq minutes, il y a fort à parier qu'il s'agisse d'un problème de synchronisa-

: DELCO

tion interne au moniteur. Une cause externe à ce type de défaut est possible mais peu fréquente (par exemple, si vous avez votre moniteur posé sur le PC et que le moniteur ou le PC est mal blindé, le plus simple est d'éloigner l'unité centrale). En tous cas, ce n'est pas lié à la disposition proche de vos enceintes : le défaut provoqué par un champ magnétique venant d'enceintes se présente plutôt sous la forme de tâches de couleur (5) ou d'altération de couleurs du côté d'écran proche des haut-parleurs. D'après le symptôme décrit, dans l'hypothèse problème interne au moniteur, on peut penser à une histoire de synchronisation verticale ou horizontale déréglée. Avec un peu de chance, votre moniteur peut disposer de réglages fréquence verticale et horizontale accessibles de l'extérieur. Si ce n'est pas le cas, ils sont à l'intérieur du boîtier, ce qui rend plus aléatoire leur localisation par le néophyte que vous êtes peut-être. Si malgré vos réglages le problème persiste, il y a des chances qu'il s'agisse d'une panne légère (peut-être un faux contact au niveau cable vidéo).

FABRIQUER UN ADAPTATEUR VGA 9/15 BROCHES

Oui, un adaptateur de ce type n'incorpore aucune électronique. Il s'agit juste de savoir souder. En suivant les indications de câblage suivantes, vous devriez être capable de fabriquer un adaptateur vidéo VGA 9/15 broches pour exploiter un vieux moniteur :

VGA DB15-S Femelle N° Broche		DB9 Femelle N° Broche	FONCTION
1	<->	1	Rouge
2	<->	2	Vert
3	<->	3	Bleu
4	<->	-	ID bit 2 Moniteur
5	<->	-	N/C
6	<->	6	MASSE (ret. rouge)
7	<->	7	MASSE (ret. vert)
8	<->	8	MASSE (ret. bleu)
9	<->	-	N/C
10	<->	-	MASSE
11	<->	-	ID bit 0 Moniteur
12	<->	-	ID bit 1 Moniteur
13	<->	4	Synchro Horizontale
14	<->	5	Synchro Verticale
15	<->	-	N/C

ID bit 1 Moniteur : A la masse = monochrome, En l'air = couleur.

Notez que les moniteurs monochrome emploient le signal vert comme signal vidéo.

REFORMATER UNE PARTITION SANS PERTES DE DONNÉES

Contrairement à ce que l'on croit parfois, reformatter une seule partition avec FDISK oblige à écraser toutes les données présentes sur le disque dur et pas seulement la partition que l'on a décidé de modifier. Le seul outil permettant de reformatter ou repartitionner sans pertes de données est "Partition Magic". De toute manière, même avec un tel logiciel, il est sage de créer un backup du disque avant d'intervenir.

INTEL DESCHUTES ??

Pour l'instant, on ne sait pas encore grand-chose de ce futur processeur Intel. Si ce n'est qu'il s'agira probablement d'un Pentium 2 boosté, fonctionnant à une fréquence bus de 100 MHz (avec une mémoire cache L2 opérant elle aussi à cette fréquence, alors que les P2 actuels utilisent un cache fonctionnant à la moitié de la fréquence bus). Ce microprocesseur exploitera certainement une nouvelle mouture du slot 1, connecteur dédié à la carte processeur brevetée Intel (Slot 2 ?). Cette puce est censée être disponible aux Etats-Unis à la mi-98, en version 400 MHz dans un premier temps.

CYRIX 6X86 P200+ ET APOCALYPSE 3D

Oui, en principe, il ne devrait pas y avoir de problèmes de compatibilité entre cette carte accélératrice 3D et ce processeur. Les performances au final sont tout à fait convenables, bien qu'un peu moins bonnes qu'avec un Pentium MMX 200 (peut-être 20 ou 30 % plus rapide dans ce type de configuration). Si vous le pouvez, choisissez plutôt le dernier processeur Cyrix 6X86MX PR200, ou l'AMD K6 200 (il est vrai que cela peut nécessiter un changement de carte mère).

NOTES

1) Nombre d'alimentations à découpage utilisées en informatique : possèdent des systèmes de protection interne, ce qui fait qu'elles peuvent disjoncter si l'on excède le maximum de courant qu'elles sont capables de fournir. Le réarmement de l'alimentation est automatique si on la remet en mode de fonctionnement normal (à condition, bien sûr, que le fusible secteur n'ait pas également sauté). Ce problème peut advenir en surchargeant des cartes gourmandes en énergie avec une alim peu puissante (150 W ou moins) ou dans le cas (rare) où l'un des composants de votre PC a "grillé" en créant un court-circuit (un composant qui saute a généralement plus tendance à "couper" la liaison électrique qu'à créer un court-circuit).

(2) Ces deux connecteurs disposent de détrompeurs pour ne pas les monter à l'envers. Pour ne pas les intervertir au montage, il suffit de se rappeler que les côtés "fils noirs" doivent toujours être jointifs au centre.

(3) Un câblage standard Null Modem (connecteurs Sub-D 25 contacts) nécessite les liaisons suivantes :
TXD (br2 co1) <-> RXD (br3 co2)
RXD (br3 co1) <-> TXD (br2 co2)
RTS (br4 co1) <-> CTS (br5 co2)
CTS (br5 co1) <-> RTS (br4 co2)
DSR (br6 co1) <->DCD (br8 co1) <-> DTR (br20 co2)
DSR (br6 co2) <-> DCD (br8 co2) <-> DTR (br20 co1)
SG (br7 co1) <-> SG (br7 co2)
TERRE (br1 co1) <->
TERRE (br1 co2) facultatif.
Avec TXD (Transmission de données), RXD (réception de données), RTS (demande pour émettre), CTS (prêt à émettre), DSR (poste de données prêt), DCD (détection de signaux), DTR (terminal de données prêt), SG (masse signal).

4) Un onduleur est une alimentation secteur de secours. Il s'agit d'un montage électronique capable de "refabriquer" une tension secteur 220 V de bonne qualité, à partir d'une batterie interne rechargeable (au plomb ou CadmiumNickel selon les cas) et d'un secteur EDF dégradé. L'onduleur est connecté en tampon, entre l'alimentation du PC et le réseau EDF. Le principal intérêt de l'onduleur est qu'en cas de coupure secteur, il prend le relais, et fournit une tension de 220 V de remplacement pendant une durée liée évidemment à la capacité de la batterie (cinq minutes à quelques dizaines de minutes pour les modèles courants) permettant de sauvegarder ou finir les travaux en cours sans pertes de données. Bien sûr, quand le secteur est présent, la batterie se recharge automatiquement. L'onduleur incorpore aussi des filtres sophistiqués permettant d'assurer une sortie 220 V "nettoyée". Pour résumer, un onduleur fournit une tension secteur correcte au PC dans quasiment tous les cas de figure : coupures, sous-tension, sur-tension, parasites, pics dûs à la foudre. A ce titre, il est recommandable dès que l'on a des données importantes à protéger.

(5) À ce sujet, il faut savoir que les "taches de couleur" provoquées par des enceintes non blindées longtemps disposées à côté d'un écran, peuvent devenir permanentes (elles restent, même si on retire les enceintes), l'écran lui-même arrivant à se magnétiser à la longue. Dans ce cas, il faut employer la fonction "degauss" de votre moniteur quand il en dispose d'un, pour retrouver les couleurs pures originales ; ou faire appel à un appareil de type démagnétiseur que l'on promènera près de l'écran sur les taches à éliminer (certains SAV TV ont ce genre d'appareil) ; ou à la rigueur à un démagnétiseur pour magnétophone à cassettes.

Le nouveau visage d

Opération Panzer. Bien au delà de tout ce qui se réalise dans le monde des jeux de stratégie. Il faut le voir pour le croire! La capacité de jeu de cette deuxième génération d'Opération Panzer est réellement phénoménale. Grâce à l'Editeur de Bataille, vous créez votre propre scénario pour un plaisir du jeu amélioré et une possibilité de rejouer à l'infini. Enfin grâce au support multi-joueurs, jusque quatre personnes peuvent jouer en même temps.

Opération Panzer
Le nouveau visage des Jeux de Stratégie.

La série des Champs de Bataille Interractifs met en valeur le réalisme des cartes dessinées à la main et des unités de combat en 3D



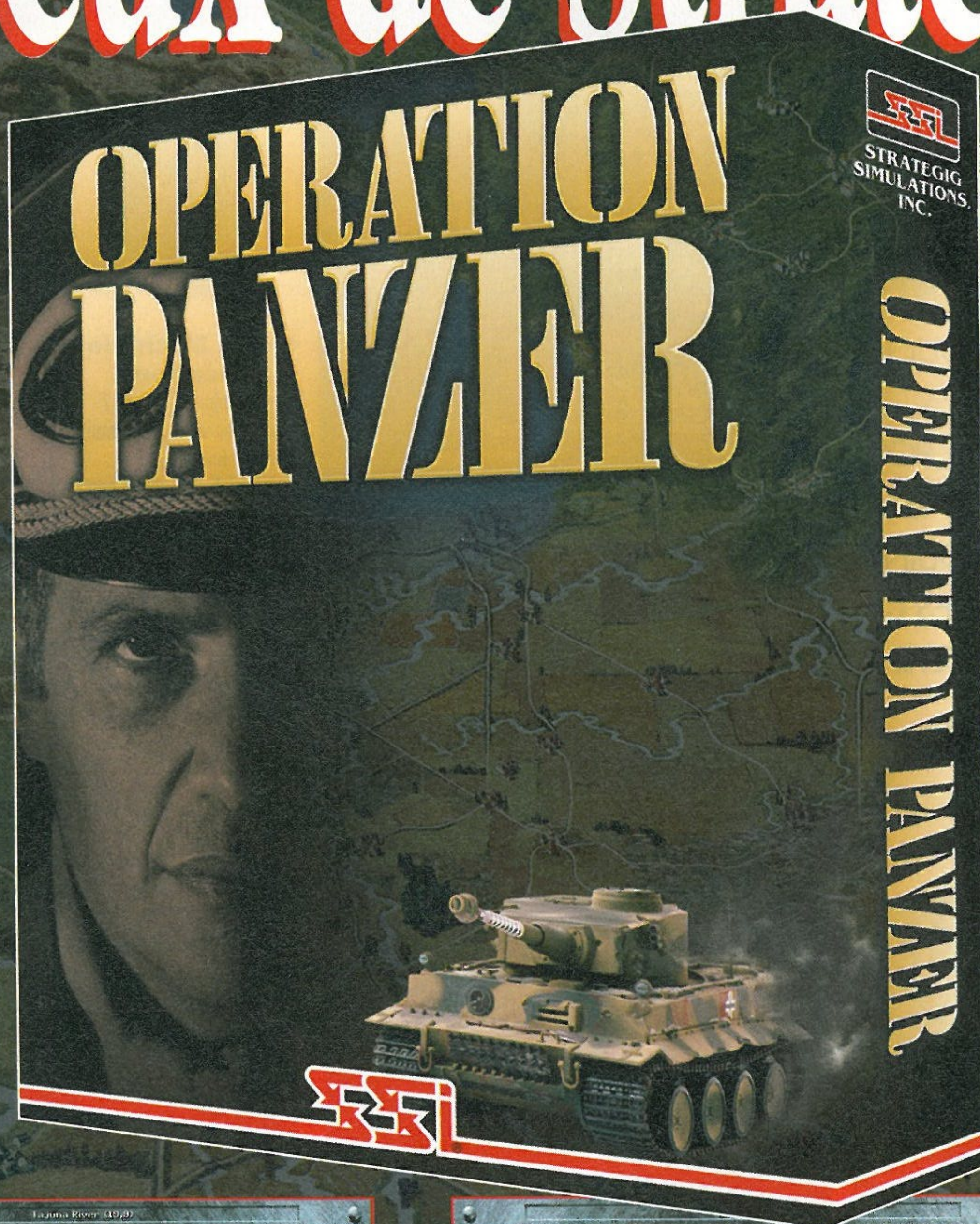
WINDOWS 95
CD-ROM

www.panzergeneral.com



A MINDSCAPE

es Jeux de Stratégie.



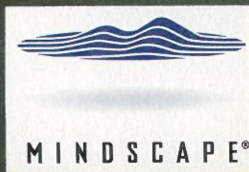






COMPANY

EIDOS
INTERACTIVE
Part of the Eidos group of companies



Le TOP de la REDACTION

ÇA YÉ, JE VIENS DE BOUCLER MON DERNIER TEST. DU COUP J'EN PROFITE POUR GLANDER DANS LES BUREAUX ET ALLER TAQUINER MES PETITS CAMARADES QUI N'ONT PAS TERMINÉ.

Mika est en train d'écouter Prodigy sur son mini-disc.
"Eh, Mika, tu joues à quoi en ce moment ?"
"Hein ? Qu'est-ce que tu dis ?"
"Ouais, à quoi tu joues ?"
"Jedi Knight, Fun tracks, Total A. Et voilààà."


Total annilation

Seb est en train de monter la vidéo.
"C'est quoi, les jeux qui te branchent, toi Seb, en ce moment ?"
"Rien... Ah si, y en a un seul qui traîne encore sur ma bécane : Miss Pacman en version émulation arcade."
"OK, Seb."-


Blade runner

Tiens, v'la Ivan le Fou à la maquette.
"Ivan, tu joues à quoi, là ?"
"???... C'est super strange, ta question."
"Non, c'est simple : quels jeux te branchent en ce moment, en dehors du boulot ?"
"Total Annihilation, bien sûr."

"Eh, Fishbone... Fishbone ?"
Zut, fishbone est parti chez les Ricains pour la preview de Blade Runner. Ouais, c'est ça, Fish, joue avec sa vie en prenant l'avion.
Je trouve monsieur pomme de terre devant la webcam. Il l'a mise sur son PC avant de se connecter à IRC.
"Tu joues à quoi, pom ?"
"Bonne question... Baku-Baku."

Kika est partie. Hop, par téléphone :
"Eh bé, en ce moment, j'attends les grands jeux. Mais je me suis amusée avec Heroes of Might and Magic 2 et Total A."

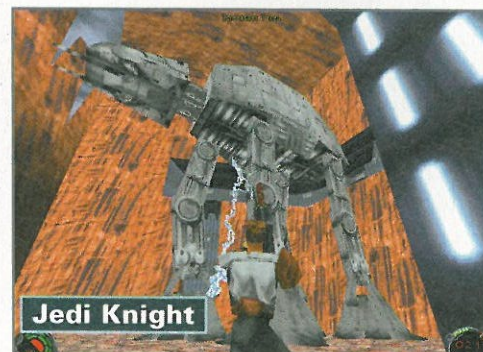
Moulinex est en train de jouer au chemin de fer (le jeu préféré du rédac' chef). Lord Casque Noir essaye de le faire craquer en lui montrant une nouvelle carte 3D qui ne marchera pas sur son Pentium II flambant neuf.
"Moulinex ?"
"J'men fous, d'abord je savais bien que je devrais la changer dans deux mois, ma carte mère".
"Euh, tu joues à quoi ?"
"AGP. Et Flight Sim' 98"
"Et toi, Casque ?"
"Ahhh, t'es super dég' ! Ben, je joue à Jedi Knight. Trop géant, trop divin, trop 3D quoooa."

Bob Arctor est en pleine conférence dans la salle du ouaib.
"Bob..."
"Mmmh, kestufé, t'écris des trucs sur moi, dis ?"
"Oui, tu joues à quoi, Bob ?"
"Grmmm... je joue à Total A... je joue à Interstate'76... et puis j'ai envie de jouer à G-Police et Birthright. Et j'ai envie de retourner dans Ultima Online. C'est très important, tsssit...et Capitalism Plus. 'Poulet-Arctor, Poulet-pas-mort', un produit que je veux créer dans Capitalism..."

Le duo Mathilde Remy et Stéphane Quentin (nos Boileau-Narcejac à nous bidouillent des trucs. Mathilde cause en anglais au téléphone.
A quoi tu joues, Stéph ?
Woaw t'as vu ce benchmark !
Non, comme jeu.
Ah. Total A. T'as vu ce benchmark ?
Oui. Pfft.
Et Mathilde ?
Elle a fini LBA 2. Il a fallu que je m'occupe du bébé pendant qu'elle jouait. Sérieux, t'as vu ce benchmark ?

Et moi, à quoi je joue ? Bof, je joue pas. Ah si, M.A.X., Interstate'76 et Jedi Knight... en réseau.

Iansolo


Jedi Knight



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



CD-Rom démo ou patch présents sur le CD-Rom.



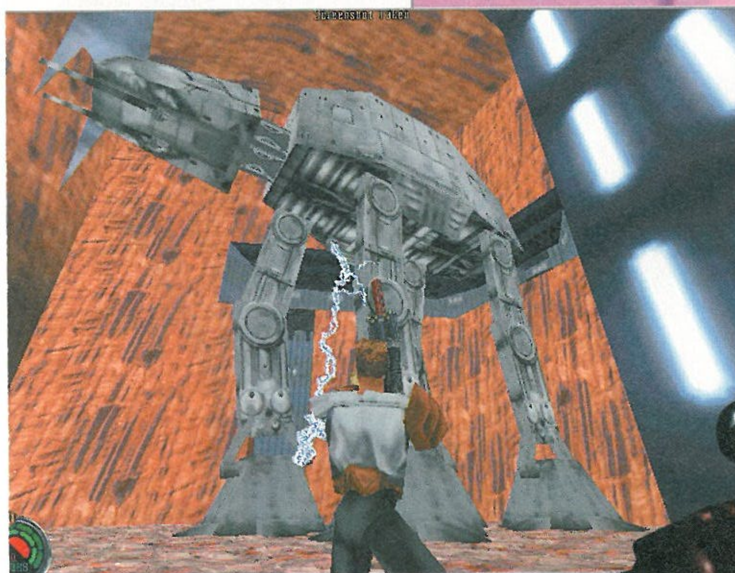
Jeu majeur et indispensable.

Direct 3D	Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D
OpenGL	Exploite les cartes 3D gérant OpenGL
3Dfx	Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (yep !)-
PowerVR	Exploite systématiquement les cartes à base de PowerVR
MMX	Utilise le MMX
Windows 95	Fonctionne directement sous Windows 95
MS-DOS 7.0	Fonctionne en mode DOS avec Windows 95
MS-DOS 6.22	Fonctionne sous DOS

40	Beuark
50	Moyen
60	Pas mal
70	Bien
80	Très bien
90	Exceptionnel







▲ Ce Quadripod est pour le moins impressionnant. Hélas, il ne bouge pas !



Jedi Knight

Action-aventure pour tous joueurs PC CD-Rom

- … alors à ce moment-là, il dit : "je l'assomme et après je la noie".
- T'es trop con, Casque !
- OK, tu marques un point. Bon maintenant ne me parlez plus, je dois écrire mon test sur Jedi Knight.
- Ben, la vache, il est gonflé. C'est lui qui parle tout le temps !
- Perdu ! C'est toi qui parle tout le temps
- Il paraît que c'est pas terrible.
- Quoi, de parler tout le temps ?
- Non, Jedi Knight, imbécile !
- Putain, taisez-vous, je peux pas me concentrer
Eh bien, voilà un test qui commence bien…





8 heures du mat : non, je déconne.
9 heures : ahah, je plaisante. Décidément, je suis trop drôle.
10 heures : Hum, me voilà enfin à Joy… bon, OK, je me lève.
11 heures : Mince, il faut que je me dépêche, sinon je ne vais pas pouvoir manger au self avec les autres.
12 heures : Hello tout le monde !
- Laurence : Salut, tu es drôlement matinal aujourd'hui.
- Moui, je trouve aussi. Ils sont tous partis manger ?
- Manger qui ? Non, tu es le premier arrivé – après Kika, bien sûr. Tiens, tu as reçu des lettres !
- Non merci, j'en ai déjà plein mon clavier… Détends toi, je plaisante.
- Salut Kika.
- Salut."

Je m'installe et commence à ouvrir fébrilement le tas d'enveloppes. Après quelques minutes, le temps du démarrage de ma bécane, je tombe enfin sur un jeu intéressant : Jedi Knight. Tiens, j'ai un message d'erreur. Oh, ils sont vraiment lourds !
- Qui a encore touché à mon PC ?
- Kika : C'est pas moi, en fait.

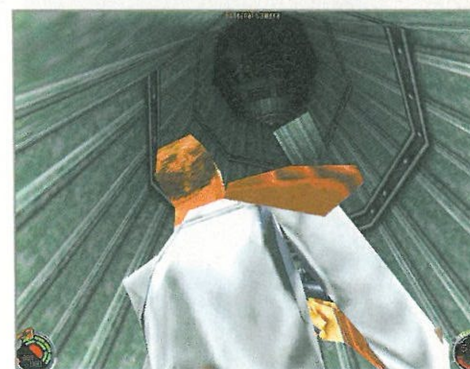
Après une pléthore de manip' à la con et l'arrivée successive de Moulinex, Fishbone et Pomme de terre, voilà mon ordinateur de nouveau opérationnel. J'insère donc l'un des deux CD et procède à ce qu'il convient de nommer l'installation.
- Moulinex : Ah, on a reçu Dark Forces 2 ! D'après ce que j'en sais, ça n'a pas l'air terrible. Je crains le pire
- Hein, tu crains l'Empire ?
- Moulinex : OK, laisse tomber.



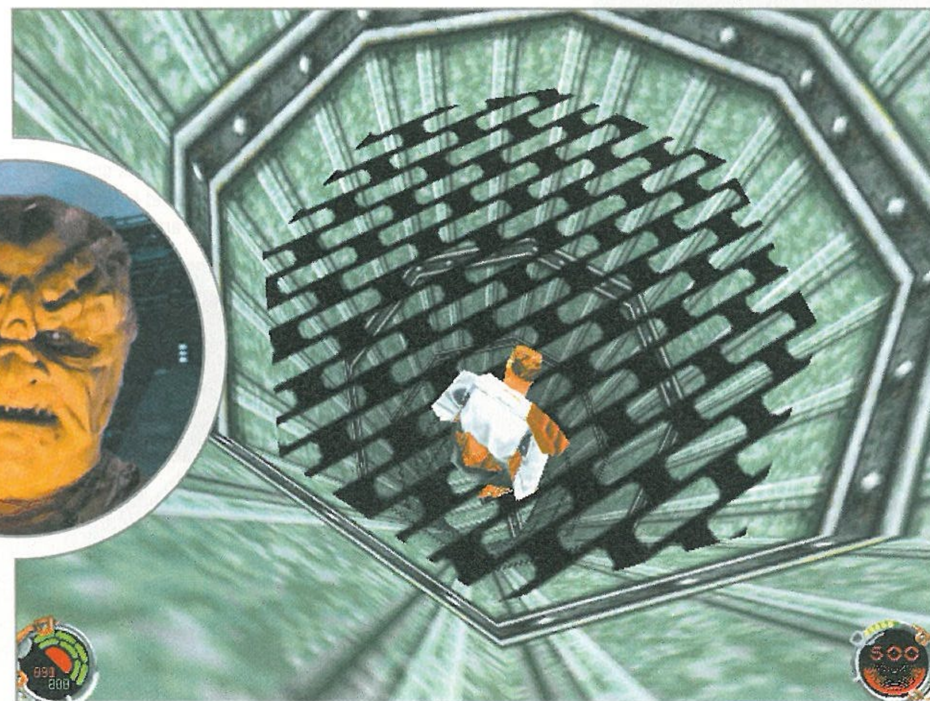
L'installation est terminée. Je clique sur l'exécutable et l'écran du bureau laisse place à un générique qui, ma foi, ne m'est pas inconnu. Après la destruction de la seconde Étoile noire, l'alliance Rebelle entame la difficile reconstruction de la Nouvelle République. Profitant de l'opportunité, quelques récentes armées tentent de prendre le contrôle de la galaxie. La plus dangereuse d'entre elles se nomme le Jedi Noir. Sous l'autorité de Jerec, elle entreprend de retrouver la légendaire Vallée des Jedis abritant un tombeau secret qui lui procurerait une puissance infinie. Après avoir infiltré l'Empire pour y semer une sacrée pagaille, Kyle Katarn, c'est-à-dire vous, est envoyé en mission par l'Alliance pour contrer les plans de Jerec. Ce dernier est à la tête d'un groupe de six chevaliers Jedis qu'il a réussi a rallier à sa cause. Voilà qui promet de belles batailles en perspective et en 3D.

Des améliorations notables !

Jedi Knight fait suite au non moins célèbre Dark Forces, un clone de Doom qui innovait à l'époque grâce à un scénario original et à un moteur performant. Voyons ce que cette suite a dans le code. Avant d'entamer une partie, je décide de faire un petit tour dans le menu des options. Pressé de m'assurer que le soft reconnaît les cartes 3D, je clique sur l'onglet Graphisme et découvre avec plaisir la présence d'une case destinée à l'accélération 3D. Si les premières bêtas n'étaient que 3Dfx, la version commerciale est Direct 3D. La plupart des cartes seront donc reconnues. Dans le même esprit, le son gère la 3D avec les cartes de dernière génération telle que la Monster Sound de Diamond ou la Maxi Sound Home Studio 2 de Guillemot. Enfin, plusieurs types de joystick sont reconnus, y compris le Force Feed Back de Microsoft. Que la Force Feed Back



▲ *Un exemple des moult astuces dont vous devrez faire preuve. Ici, un conduit d'air ventilé à rythme régulier. En pénétrant dans la soufflerie, vous serez expulsé dans le tube du bâtiment d'à côté. C'est le seul moyen de franchir le vide qui vous en sépare.* ▼

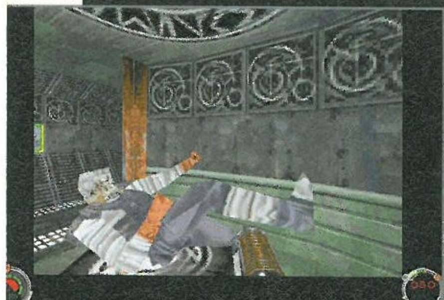


Quel résultat sur quelle machine

SANS CARTE 3D



Sur Pentium 90, il faut jouer en VGA.



Sur un 133, c'est possible en S-VGA, mais ça rame à mort.



Sur un 200, c'est encore saccadé mais c'est jouable en 640x480.



Sur Pentium II, c'est parfaitement jouable en 800x600.

AVEC CARTE 3D



C'est jouable à partir du Pentium 133 en 640x480. Sur un 200, c'est fluide en 800x600 si la carte le permet. Sur Pentium II avec carte AGP, c'est ultra fluide en 1280x1024.

Test

Jedi Knight

soit avec toi – ahah.. hum, désolé. Bon, je sais que vous piaffez d'impatience, je vais donc me farcir le premier niveau.

- Patate : Eh dis, eh dis, c'est Jedi Knight ?
- Oui, mais m'appelle pas Eddie.
- Seb : Arrête d'être débile et montre-nous le premier niveau plutôt.
- Perdu, je m'appelle pas Pluto non plus.
- Fish : Oh, le boulet.

(NDRC: c'est VRAIMENT comme ça. Et on est dans le même bureau. L'horreur).

Le premier stage débute dans un bar pour le moins mal fréquenté. Comment ai-je pu atterrir là ? Qu'importe, je mate un peu les textures, pas de problème, tout est parfaitement lissé. Juste une précision, le test se déroule sur un Pentium 200 avec carte 3Dfx, d'où les textures lissées. Un streumon complètement bourré gît sur la table. A priori, il ne risque pas de m'agresser. Je m'avance légèrement et je découvre, outre la fluidité évidente de l'animation en S-VGA, un homme vêtu d'une toge qui ne cesse de clamer qu'il ne sait rien et qu'il est inutile de le toucher. OK, je ne le tue pas mais je vais quand même le toucher. Il me répète qu'il ne sait rien et qu'il a remboursé son prêt à la banque voilà plus de deux ans. Bref, il semble que la suite de Dark Forces se soit enrichie de civils qui jouent un rôle prépondérant dans le jeu. Il faut en effet savoir que l'une des grandes nouveautés de Jedi Knight réside dans la présence de différents pouvoirs de la Force. Au premier abord, il n'y a pas de rapport et pourtant si, il y en a bien un. Au fil des niveaux, vous allez devenir de plus en plus expérimenté et acquérir des étoiles que vous pourrez répartir dans différents pouvoirs. Ces pouvoirs sont communs à tous les Jedis, qu'ils soient du côté obscur ou non de la Force. Il s'agit entre autres de courir très vite, de sauter très haut, de déplacer les objets à distance... (voir l'encadré sur les pouvoirs). À partir du niveau 14, vous basculerez du bon ou du mauvais côté de la Force selon vos actes précédemment accomplis, entendez par là que plus vous tuerez de civils et plus vous aurez de chances de basculer du mauvais côté de la Force. Vous voyez qu'il y a un rapport ! Lorsque votre destinée sera toute tracée, vous accéderez à d'autres aptitudes ne concernant que le camp où vous vous trouvez. Voilà qui est fort original et ajoute un degré indéniable au jeu, surtout en réseau comme l'on pourra le voir plus tard.



Bon, c'est pas tout, ça, revenons au jeu.

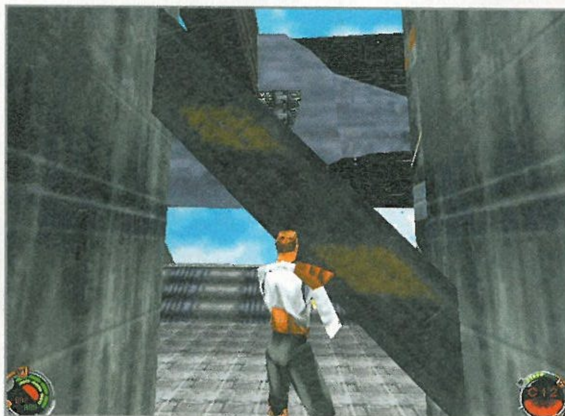
C'est que j'ai 20 niveaux qui m'attendent, moi ! En sortant du bar, je tombe sur deux enfoirés d'extraterrestres qui me barrent le passage. Je dégaine mon pistolet Bryar et butte ces deux Roadians. À l'instar de Dark Forces, chaque arme possède deux modes d'utilisation, hormis le pistolet Bryar et l'arme des Stormtroopers. Par exemple, avec l'arbalète Wookie, on peut tirer au coup par coup ou charger l'arme pour tirer jusqu'à cinq projectiles à la fois (ou un seul qui peut ricocher). Comme vous le verrez dans l'encadré des armes, certaines existaient déjà dans le premier épisode. Je saute derrière le bar et j'empoigne la mitrailleuse laser. Là encore, un civil me confie qu'il ne sait rien alors que j'en ai strictement rien à foutre. Je l'ignore complètement et continue ma course. Un coup d'œil à travers la vitre... hum, pas mal, l'effet de transparence. Hop, je franchis le couloir et je tombe dans des décors rappelant furieusement ceux des films. Comme tout jeu de ce style, différents objets sur le sol permettent d'améliorer la puis-

Un combat au sabre laser contre l'un des disciples de Jerec. Le pauv'keum va bientôt crever. ▶





▲ Des plates-formes montes des Bi-Pods sur la plate-forme de la base. C'est trop bien de buter du Bi-Pod.





▲ Lorsque je vous dis que c'est grand... Cet ascenseur dont on ne perçoit pas le bout monte à vitesse grand V pendant plus de trente secondes !

3,5 millions de joueurs contaminés...
Le virus se propage encore !

pod gold

Nouveau Goût
Nouveau Prix !

Formule enrichie : + de Fun !

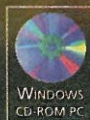
Elu Meilleur Jeu
4 D'OR 1997
GEN4
meilleur jeu de course de voiture
GÉNÉRATION 4
3Dfx / Windows™ 95

- 32 circuits
- 16 voitures
- Multijoueur

EGALEMENT DISPONIBLE :
POD EXTENDED TIME, LE ADD-ON
- 16 CIRCUITS, 8 VOITURES
- EXTRA-BONUS EXCLUSIF : 8 MOTOS,
3 CIRCUITS, DES SURPRISES !

FKOB





Optimisé pour



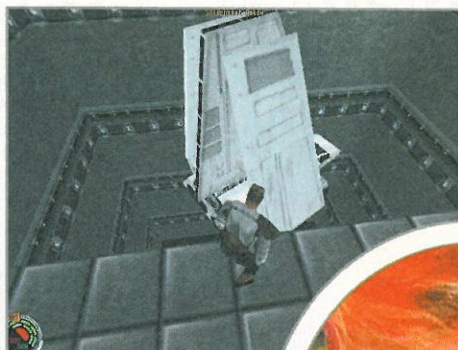


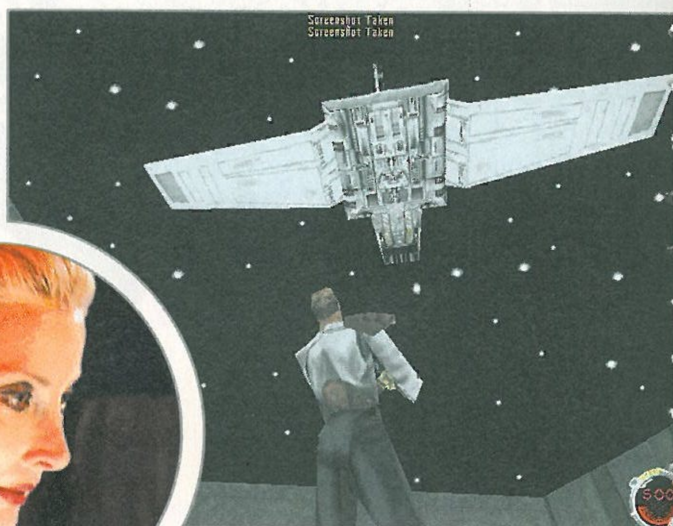
http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23 Frs/min)

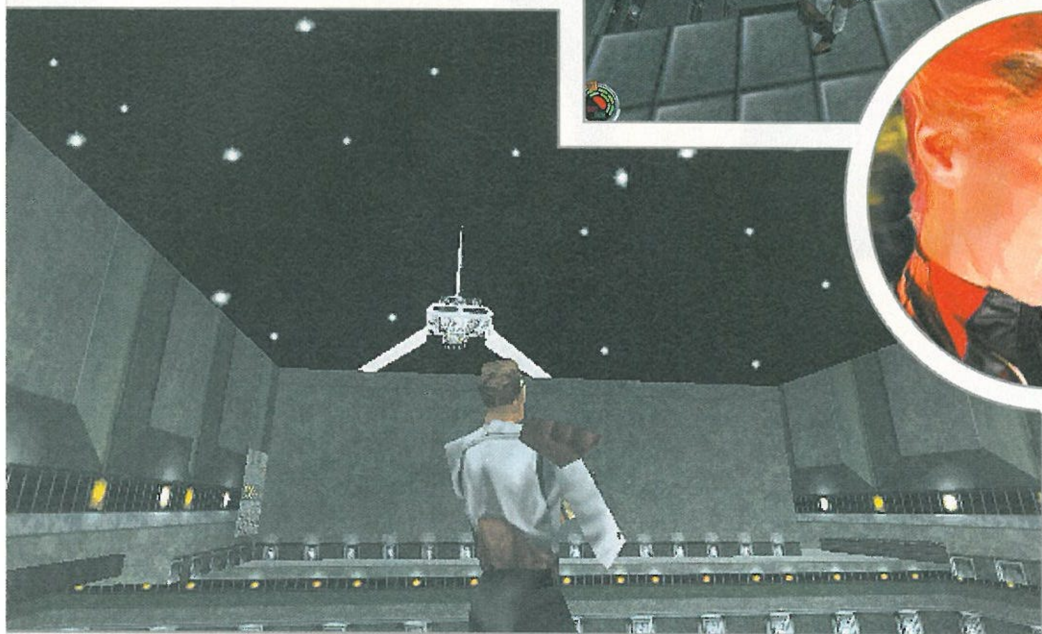


Les animations 3D sont nombreuses. Outre les Tie Bomber qui vous balance des bombes, voici une navette impériale en plein décollage.

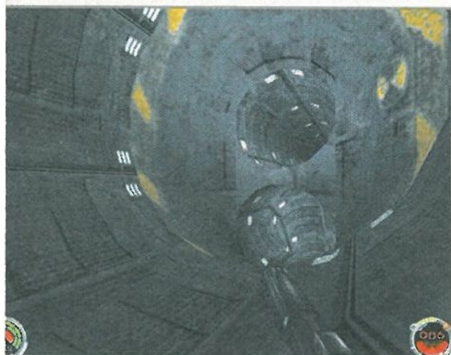




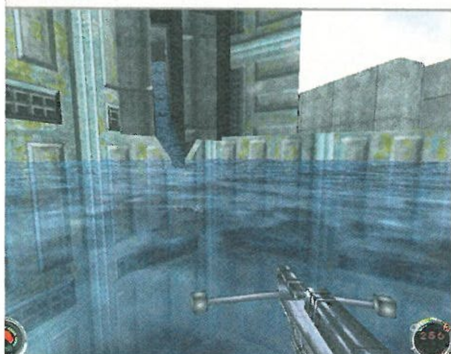




L'utilisation de la Force donne une nouvelle dimension au jeu.



Plusieurs missions vous plongent dans des tuyauteries de dimension hallucinante. Génial !



Les effets translucides de l'eau sont magnifiques avec une carte 3D.

sance de son bouclier, de sa batterie, de recharger ses armes et de reprendre quelques forces. Je m'engage sur une passerelle. La vache, ça canarde dur. Remarquez la présence de la virgule, car il n'y a pas de vache dans Jedi Knight. Je prends le gun modèle Stormtrooper à tir automatique et j'arrose les blaireaux placés devant moi. C'est qu'ils se planquent derrière les pylônes, les chiens. Remarquez, là encore, qu'il ne s'agit que d'une expression, car il n'y a pas de chien non plus. J'en profite pour placer une remarque intéressante : les ennemis sont pour une fois intelligents. C'est-à-dire qu'ils se cachent, se baissent et tentent de vous surprendre. Si ce n'est pas toujours flagrant, il n'en demeure pas moins que cela apporte un intérêt supplémentaire à la partie. Après moult manipulations d'interrupteur, je déboule sur une seconde passerelle surplombant l'immensité des parois extérieures du bâtiment. Glp, ça donne le vertige. L'impression de grandeur des décors est encore plus tripante que dans Dark Forces. En relevant la tête, je peux apercevoir un ennemis percher sur une plate-forme, mais également un Tie Bomber s'apprêtant à quitter son parking. L'engin s'abaisse et quitte la place dans un bruit assourdissant. Alors là, on est vraiment dans l'ambiance. Bon, je vous passe le reste du niveau qui ne présente pas d'intérêt majeur, si ce n'est sa taille, assez imposante.

Eh ouais, on s'y perd

Dès le deuxième niveau, on prend conscience de l'immensité du jeu. Le paysage est grandiose et quand je parle de vertige, c'est vraiment ce que l'on éprouve en jetant un œil dans les différentes directions. Les interrupteurs servent à mettre en marche d'énormes plates-formes, et à déplacer des blocs démesurés. Bref, il me faudra plus d'une demi-heure pour parvenir à sortir du niveau. Dans le style grandiose encore, difficile de ne pas évoquer les bruitages et les musiques. Si vous êtes l'heureux possesseur d'une carte-son 3D, vous entendrez des bruits venant de toutes les directions. Le réalisme n'en est que plus saisissant. Quant aux musiques, l'orchestration aurait pu être l'œuvre de John Williams en personne, tant les mélodies sont proches de celles du film. On ne s'éloigne jamais du thème malgré une composition inédite. Me voilà complètement immergé dans l'ambiance de Star Wars. J'aperçois Moulinex en face de moi avec une trompe et deux antennes. Pomme de terre ressemble tout à coup à une amphore verte et gluante tapant dans le dos d'une Kika violette parlant Mowak. Incroyable ! Ce qu'il reste de Bob Arctor vient d'entrer dans le bureau en jouant de la trompette Andorienne, suivi de Ian Solo déguisé en Klingonai. Un Klingon ? Tiens, j'ai dû merder quelque part... Bon, mieux vaut se tourner face à mon écran et ne rien dire à personne. Continuons plutôt à taper ce texte. Esqsdjjjj iohjulij qsdqze dsds pmiomm vxwde rzopipoi ? ? ? ? C'est mal barré ! Les deux énormes doigts rouges de mes huit mains sont pas franchement pratiques.

Allons, je reprends mes esprits, après tout, ce n'est qu'un jeu. Dès le troisième niveau, je me vois doté, lors d'une scène cinématique, d'un sabre laser clinquant neuf. On l'attendait avec impatience ! Le bruit de l'arme est carrément génial. Les vrombissements produits par les mouvements ou les bruits des impacts semblent identiques à ceux du film. Là encore, les développeurs du soft ont fait preuve d'une grande originalité. En effet, le sabre ne sert pas seulement à se battre, mais également à éclairer les endroits trop sombres, à briser des grilles bouchant les passages ou encore à parer les tirs lasers des adversaires. Plus votre formation de Jedi avancera, et plus vous serez apte à contrer les attaques. D'ailleurs, il est préférable d'utiliser le sabre en vue "extérieure". Comme dans Duke Nukem, il est possible de voir son personnage en vue arrière et cela s'avère utile, surtout avec le sabre. Tous les trois ou quatre niveaux, vous affronterez l'un des chevaliers de Jerec. Ces séquences sont magnifiques d'autant plus que le moteur est polygonale et non bitmap. Je m'explique. Des logiciels comme Doom ou Duke Nukem utilisent un moteur

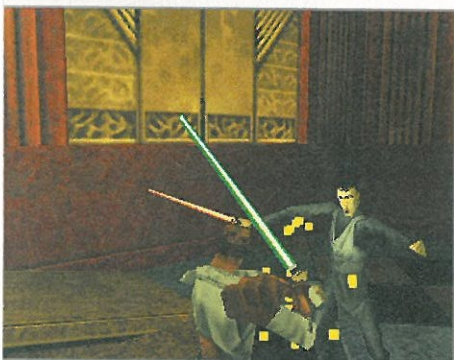
Les personnages sont en 3D avec ombrage de Gouraud et texture. Un net progrès par rapport à Dark Forces.

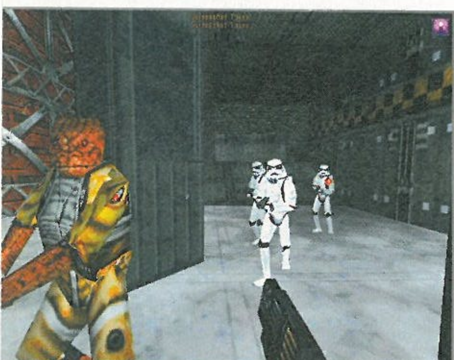


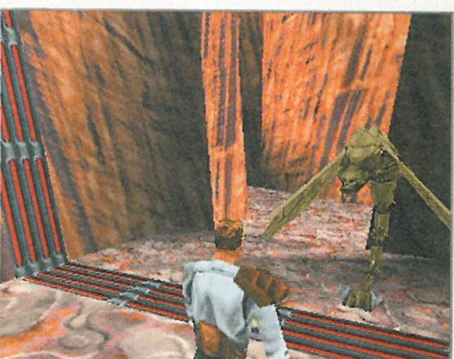
REMARQUE

Nous avons mis la démo du jeu sur le CD. À mon avis, cette démo ne traduit en rien la qualité du jeu. Ce soft est génial et si la démo vous déçoit, essayez de jouer au jeu dans un magasin ou chez un copain, car ça en vaut vraiment la peine.









d'animation permettant d'inclure des objets ou des personnages en deux dimensions dans un décor en trois dimensions. Vous avez certainement remarqué que lorsque l'on tourne autour d'un adversaire mort, il est représenté dans une seule et même position quel que soit l'angle sous lequel vous le regardez. Dans Jedi, il s'agit de vraie 3D tout le temps. Ainsi, un personnage est-il beaucoup plus réaliste et doté de détails bien plus nombreux. Du coup, ces fameuses séquences de duels au sabre laser sont introduites par des travelling de caméra calculés en temps réel. C'est d'autant plus réussi que les mouvements ont assurément été pompés sur des techniques cinématographiques. C'est ahurissant de beauté. Hélas, les combats ne sont pas aussi aboutis et finissent par paraître assez aléatoires. Cela dit, ça ne tue en rien l'intérêt du jeu mais les 21 niveaux annoncés, maigrissent tout à coup en 15 niveaux, les combats étant comptés comme un stage à part entière. L'autre point fort du moteur 3D, c'est sa capacité à gérer de gros objets. Du coup, vous vous retrouverez face à d'énormes Bi-Pods contre lesquels vous ne pourrez pas faire grand-chose. Non vraiment, c'est super impressionnant tout ça !

De plus en plus fort, le gars

Me voilà au dixième niveau et je suis déjà surpuissant. Les étoiles de Jedi gagnées au fil du jeu me permettent de voler l'arme de mes adversaire en utilisant l'un des pouvoirs de la Force, de sauter super haut ou encore de voir mes ennemis au travers des murs via la carte des lieux s'affichant en surimpression (notez qu'il existe également une carte en 3D, mais elle est à mon goût totalement inutilisable). Chaque pouvoir possède quatre niveaux d'efficacité. Selon le nombre d'étoiles gagnées, vous pouvez les répartir sur les facultés qui vous intéressent le plus, de la même manière que vous partageriez des points dans un jeu de rôles. Dans l'un des levels du jeu, vous pouvez même vous entraîner au sabre laser comme le fait Luke dans le premier volet de la trilogie. C'est trop cool de se déguiser en Jedi ! Le jeu commence à prendre une nouvelle dimension. Le scénario tient super bien debout et les niveaux s'enchaînent logiquement. En fait, le début de chaque niveau commence à l'endroit même où le précédent s'achève. Les décors affirment un air de plus en plus grandiose. Imaginez que vous devez vous infiltrer dans la station spatiale où se trouve un immense vaisseau. Ce dernier est alimenté en carburant par des pipelines de la taille d'un immeuble de cinq étages. Votre but va consister à vider les réservoirs externes à l'intérieur du vaisseau afin de pouvoir emprunter les pipelines et de pénétrer ainsi à l'intérieur de l'engin. La réalisation de cette mission est incroyable. L'action va crescendo ! Dans la mission suivante, vous allez devoir trouvez votre chemin dans le vaisseau et déclencher des tas de mécanismes plus déments les uns que les autres. Mais dans le quatorzième, tout bascule. Comme je vous l'expliquais plus haut, vous allez savoir de quel côté de la Force vous vous placez. Ce n'est pas vraiment une surprise car une réglette vous indique entre chaque niveau la tendance dans laquelle vous vous trouvez. Mais qu'importe. En tant qu'excellent testeur, peut-être le meilleur qu'ait connu la galaxie, j'ai terminé le jeu des deux côtés (NDRC : quand je vous dis que Casque est un frimeur...). JE peux donc vous dire ce qui se passe. Les niveaux suivants restent identiques. En revanche, votre quête diffère. Dans un cas, vous cherchez à détruire le tombeau secret comme prévu et dans l'autre cas à piquer la place de Jerec et devenir Empereur. Les scènes cinématiques ne sont donc pas les mêmes. Voilà qui est fort habile, non ? Mais revenons au quatorzième niveau. Dès lors que votre destinée s'affirme, vous faites le plein d'étoiles Jedi et accédez aux pouvoirs supplémentaires qui vous concerne. Le Jedi noir aura des pouvoirs destructeurs alors que le bon Jedi

Force un peu pour voir !

LES POUVOIRS COMMUNS AUX DEUX CÔTÉS DE LA FORCE

COURSE
Tel un explorateur de la jungle poursuivi par un lion affamé, vous pourrez courir deux fois plus vite pour échapper à votre agresseur. C'est super pratique, surtout en réseau...



SAUT
Tel un lion poursuivant un explorateur de la jungle réfugié dans un arbre, vous allez sauter cinq fois plus haut pour le bouffer. Certains niveaux de Jedi Knight sont pratiquement infaisables sans ce pouvoir.

PRISE À DISTANCE
Tel un fourbe regardant un explorateur en train de se faire bouffer par un lion en haut d'un arbre, vous allez pouvoir récupérer le fusil tombé près du tronc sans vous approcher de la boucherie. Pratique pour piquer



l'arme des mains de l'ennemi qui se trouve en face.

VUE
Tel un pleutre ayant piqué une arme à un explorateur presque mort, vous allez pouvoir regarder derrière les obstacles et voir ce qui s'y trouve pour échapper à un lion qui, décidément, est un enfoiré. Ce pouvoir nécessite l'affichage de la carte en surimpression pour voir les ennemis et autres objets qui se trouvent derrière les parois.

LES POUVOIRS DU BON CÔTÉ DE LA FORCE

SANTÉ
Tel un explorateur presque mort enfin délaissé par un lion occupé à rattraper un voleur équipé d'une arme, reprenez des forces en utilisant ce pouvoir. Comme tous les autres pouvoirs de la Force, son efficacité dépend du nombre d'étoiles qui lui a été attribué.



BOUCLIER
Un pouvoir caché qui vous enveloppe d'un bouclier.

INVISIBILITÉ
Tel un lion surpuissant obsédé par l'idée de bouffer un salaud de brigand ayant dérobé une arme à un explorateur presque mort, devenez invisible et surprenez votre victime qui ne se doute plus de votre présence. Attention toutefois de ne pas heurter un ennemi qui, du coup, vous repérera aussi sec.

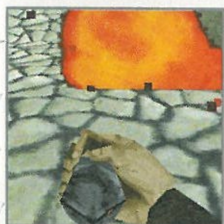
AVEUGLEMENT
Tel un explorateur avec une cape, remis de ses blessures et bien décidé à récupérer son fusil, aveuglez le lion et son futur repas en leur jetant votre pouvoir à la gueule. Reprenez votre arme et repartez vers Crypton. Ce pouvoir ne dure que quelques secondes.

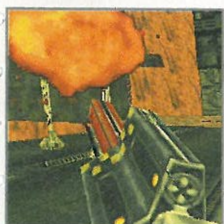
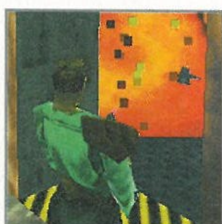
ABSORPTION
Tel un filou... blablabla... sans arme... blablabla... mais entraîné

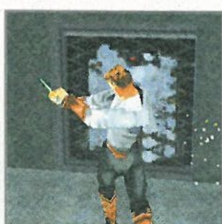
REMARQUE

Jedi Knight utilise DirectX5. Il reste cependant incompatible avec certaines cartes équipées des chipsets suivants :
3D Labs Permedia
ATI Technologies 3D Rage
ATI Technologies 3D Rage II
ATI Technologies 3D Rage II+
Cirrus Logic CL-GD5464
Nvidia
S3 ViRGE
S3 ViRGE/VX
Une mise à jour des drivers de ces cartes vidéo devraient néanmoins résoudre le problème.





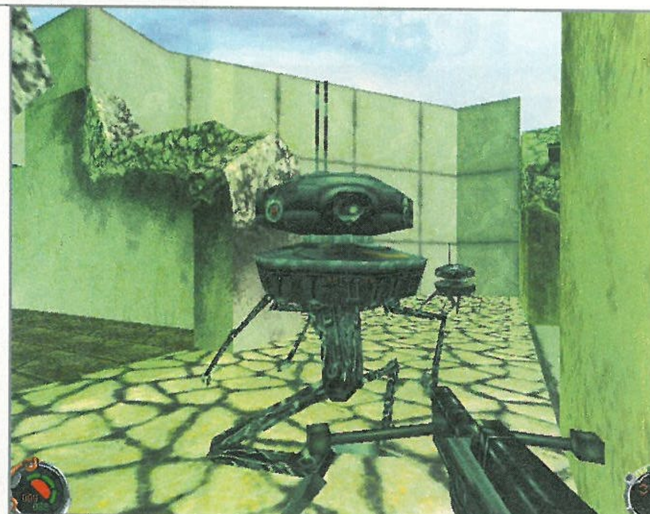


▲ Voici un petit échantillonage de l'arsenal à blaster les méchants.

aura des pouvoirs de défense. Vu la qualité des pouvoirs du côté obscur, on comprend facilement que Luke se batte pendant le film pour ne pas succomber à la tentation. Seul hic, leur utilisation n'est pas toujours aisée, car il faut jongler entre plusieurs touches, ce qui est loin d'être facile dans le feu de l'action. Cela dit, rien ne vous empêche de réassigner les touches du clavier pour accéder directement au pouvoir qui vous intéresse. Dans le quinzième niveau, tout bascule aussi. Vous redevenez un nain désarmé et errez à poil au milieu d'un champs de maïs. Tout bascule parce que le système antigravité du vaisseau dans lequel vous vous trouviez précédemment tombe en rade. L'engin chute et vous allez devoir évoluez dans des décors penchés tout en évitant les immenses objets qui se détachent les uns après les autres. C'est ultra déconcertant, mais quel pied. Décidément, ce Jedi Knight renferme bien des surprises que l'on n'aurait pas osé imaginer. Je suis comblé et indéscotchable de mon écran depuis trois jours.

Quelqu'un veut faire un Jedi avec moi ?

Bon, il faut maintenant le tester en réseau et pour cela, je vais faire appel à mes collègues responsables et cultivés.
- Ian Solo : Attends, ça fait deux mois que je cherche mon stylo Starcraft...
- Pomme de terre : J'y peux rien, moi, si je l'ai trouvé par hasard.
- Bob : Quelqu'un a vu passer ma pizza ?
- Ian : Ouais, mais c'est dégueulasse, je n'ai plus que des crayons à papier.
- Gana : Ta pizdza ? Nonf, fe l'ai pas fu ! (Gloups)
- Hum, excusez-moi de vous importunez mais l'un de vous serait-il apte et intéressé pour partager un peu de son temps afin que je puisse tester honorablement Jedi Knight en réseau.
- Patate : T'as qu'à me rendre mon bloc-notes. Battlespire, enfoiré.
- C'est pour un Jedi Knight en réseau.



- Bob : Vomis ma pizza, salaud ! C'était ma pizza à moi.
- Ian : Rends-moi mon stylo.
- Kika : Bob, y a encore une part de pizza devant la WebCam. Mais je crois qu'il y a une figurine planté dedans.
- Bon, ben je vais tester Jedi Knight en réseau, mais tout seul. Quelle rédaction de débiles, je vous jure.

L'option réseau propose jusqu'à 32 joueurs simultanément. Le problème, c'est qu'il semblerait d'après la documentation que l'on ne puisse jouer qu'à huit. En fait, LucasArts certifie que le jeu fonctionne parfaitement avec huit joueurs, mais que l'on peut, si on le désire, monter jusqu'à 32. Voilà qui n'est pas très clair, mais ça concerne davantage Internet que les réseaux locaux car 32 machines, ce n'est pas facile à trouver. Premier point, je suis super essoufflé. Je n'arrête pas de faire des allers-retours à la vitesse de l'éclair entre les différentes machines. Second point, les autres se sont enfin joints à moi. Troisième point, tout le monde se montre ultra emballé. Les niveaux multijoueur ne paraissent pas trop grands et il existe plusieurs modes de jeu. L'un deux, par exemple, consiste à aller piquer les drapeaux des autres pour les ramener dans son camp. Mais ce qui donne une réelle dimension au jeu, c'est l'usage de la Force. En effet, chaque joueur répartit ses différents points de Force là où il le désire. Du coup, on se trouve en face d'adversaires aux pouvoirs différents, ce qui ajoute à l'effet de surprise. De plus, le décor est interactif. C'est-à-dire qu'il y a des interrupteurs ouvrant des trappes ou libérant des grenades devant une porte par laquelle est censé pénétrer l'un des joueurs. C'est géant. Enfin, nous n'avons noté aucun ralentissement dans l'animation.

Pour être tout à fait honnête, nous étions totalement sceptiques sur Jedi Knight. Ce que nous en avions vu lors des derniers salons nous avait déçus et nous ne savions plus trop qu'en penser. Nos doutes sont désormais levés et même mieux, puisque Jedi Knight s'avère très au-delà de nos espérances. Un très grand jeu qui comblera tout type de joueur. Du LucasArts comme l'on en avait plus vu depuis longtemps !

Lord Casque Noir

par Yoda, concentrez-vous et absorbez l'énergie du lion pour éviter de subir le sort d'un explorateur réfugié en haut d'un arbre. Lors de l'utilisation de ce pouvoir, plus votre ennemi est puissant et plus votre jauge d'énergie augmente.

LES POUVOIRS DU CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE

TÉLÉKINÉSIE
C'est alors qu'un super méchant observant la scène débarque à l'improviste. Grâce à son pouvoir obscur, il arrache l'arbre à distance et le balance sur le lion surpuissant qui périt étouffé. C'est trop bien de se déguiser en méchant.



ECLAIR
C'est alors qu'il repère l'explorateur fonçant vers Crypton. Il tend son bras et de sa main sort un vieil éclair, qui ne manque pas d'atteindre la cape du superman de la jungle,



le transformant ainsi en clou volant. Ce pouvoir requiert une grosse quantité d'énergie pour s'avérer réellement efficace.

IMMOBILISATION
Il se dirige ensuite vers le brigand, l'immobilise en lui balançant ce pouvoir et lui coupe les bras, les jambes puis la tête. C'est que notre super méchant n'aime pas trop les voleurs. Cette faculté n'immobilise pas complètement l'ennemi qui peut encore tourner sur lui-même.

DESTRUCTION
Et puis merde. Le super méchant qui ne trouve pas d'adversaire à sa taille se tourne alors vers les indigènes et utilise son plus gros pouvoir : la destruction absolue. Tout le monde vole dans tous les sens et c'est super joli. La destruction n'est accessible qu'avec le maximum de mana.

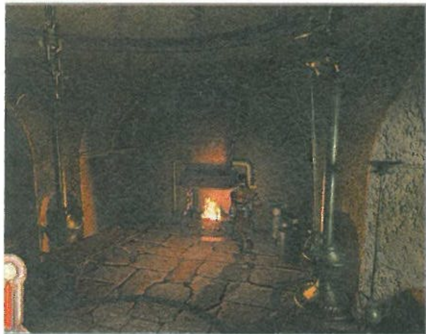
ETRANGLEMENT
Ah non, il en reste encore deux de vivant. Ils revenaient de la chasse. Vous les regardez et ils meurent étranglés. Trop cool. C'est un pouvoir secret.

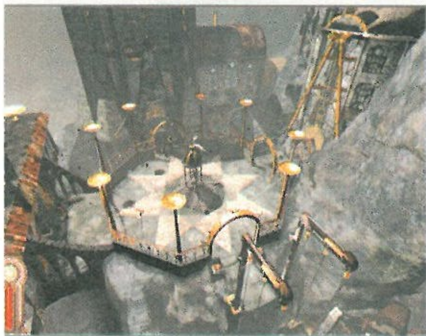
- + L'originalité et la taille de certains niveaux.
- + Le côté aventure.
- + La prise en compte des pouvoirs de la Force.
- + Le mode réseau exceptionnel.
- + LA MUSIQUE ! Incroyable !
- − Certains niveaux sont moches.
- − Assez lent sans carte 3D.
- − Durée de vie un peu courte.

EN DEUX MOTS

Aussi prenant seul qu'en réseau, Jedi Knight va à l'inverse de nos premières impressions. On s'attendait à un soft moyen et nous voilà devant un petit chef-d'œuvre qui innove et surprend par sa richesse. En prime, la bande musicale est somptueuse !

TECHN.	DESIGN	INTÉRET
82	85	91





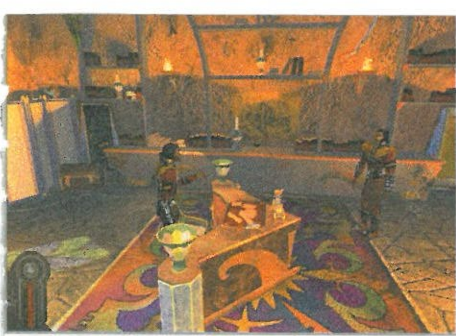






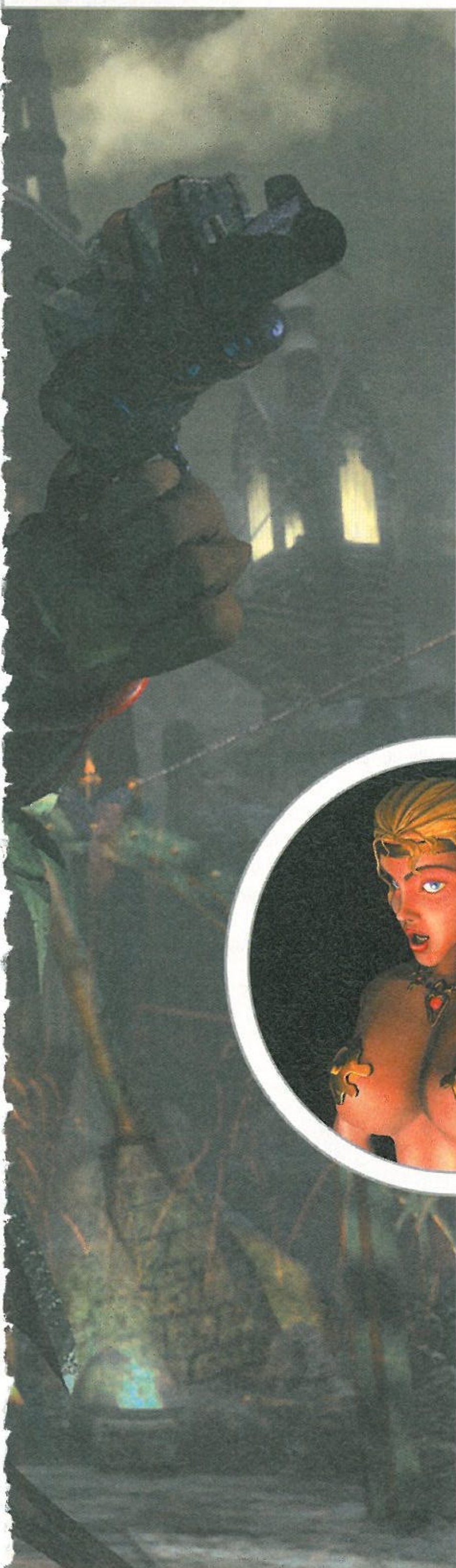
Dark Earth

Aventure-action pour tous joueurs - PC CD-Rom





On le surveillait du coin de l'œil depuis un moment. On l'attendait avec peu de patience, la démo jouable tombée récemment aura mis le feu aux poudres. Heureusement, Dark Earth est bien là aujourd'hui. Et heureusement, il ne nous déçoit pas. Admirez les images longuement avant d'entrer dans le texte, tout y est.



Enfin. Après quelques mois de cache-cache (sortira ce mois-ci, sortira le mois prochain ?), Dark Earth débarque sur les étagères de nos magasins : sortie officielle et définitive le 31 octobre au plus tard. Petite explication au passage : c'est pour ça que nous ne l'avons pas testé plus tôt. À Joystick, sauf accident (Conquest Earth. Grrr !!), nous nous disciplinons et nous testons les jeux de façon à ce que le test paraisse en même temps que la sortie en magasin. Or donc, nous pouvons enfin nous plonger dans ce jeu d'aventure made in France, qui nous titille depuis plus d'un an maintenant. Enfin, l'équipe bordelaise de Kalisto peut fêter dignement l'événement après bientôt trois ans de développement acharné.

Après la joie et l'excitation, place à la noirceur du scénario de Dark Earth qui ne nous prédit pas un futur joyeux-joyeux, c'est le moins qu'on puisse dire.

Un design toujours juste

L'intro du jeu met tout de suite les pendules à l'heure : attention, super-production. Plusieurs minutes dignes des meilleures bandes-annonces de cinéma installent l'ambiance, et les références cinématographiques, justement, sont déjà nombreuses. On pense à "Blade Runner" lorsqu'on découvre la ville, à "Akira" quand elle se fait bombarder, à "Mad Max" quand on nous décrit la guerre et le chaos, à "Dune" pour la voix off ultra-sexy et l'ambiance mystique, et enfin au "Nom de la Rose" pour les rapports de la ville haute et ses religieux avec la ville basse et ses manants. Des références prestigieuses. Un peu trop ? Non, car dans bien des domaines, au fur et à mesure que l'aventure Dark Earth se déroule devant nos yeux, le jeu tient tête à ces films, montrant de quoi il est capable, et, à l'occasion, laissant tout de même apparaître ses douces faiblesses.

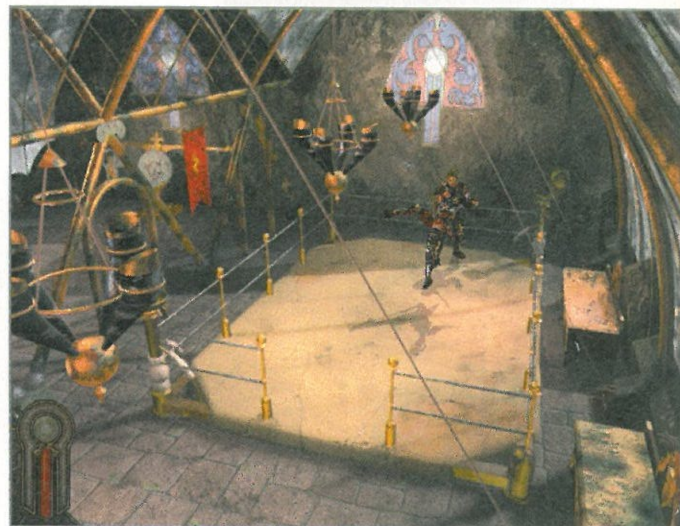
Mais Dark Earth n'est pas un pâle pot-pourri, son univers et son scénario sont d'une richesse étonnante, pleine d'originalité. Le travail de pré-production, d'écriture et les minutieuses recherches, bien avant d'attaquer le travail sur ordinateur proprement dit, sont ici remarquables. Rare. Limite étourdissant parfois, tant les moindres détails, les moindres coins et recoins semblent avoir été pensés et pesés. Chaque caillou, chaque objet, chaque pièce d'un objet est cohérent avec l'ensemble du monde de Dark Earth. Rien ne jure, jamais, dans le design du jeu. À aucun moment Dark Earth ne sombre dans la vulgarité ou la facilité graphique. Visuellement parlant, décors et personnages sont toujours impeccables, superbes ; et même après de nombreuses heures de déambulation dans son univers, on continue à s'extasier devant la beauté de lieux nouveaux.

Le scénario lui aussi est intéressant, il a en plus la bonne idée de nous faire découvrir plus en détail le monde de Dark Earth. Mais quel est-il, justement, ce monde ? Quelles sont ses bases ?

Le Stallite Sparta

L'histoire se déroule trois siècles au-delà de notre époque, dans le futur. Après qu'une guerre nucléaire atroce ait entre-déchiré les hommes. Peu importe leurs raisons, le résultat est le même. La nuit s'est alors installée pour toujours sur notre planète, un ciel





Les scènes sont indifféremment vues de près ou de loin. Si les scènes de près permettent d'admirer les personnages, celles de loin laissent nos yeux se délecter de la beauté des décors. ▶





▲*Comme dans beaucoup d'autres histoires de ce genre, cela commence au lit. Arkhan se lève, et maladroit comme il est, il réveille Khali, sa douce qui l'a rejoint en cachette.*

obscurci, opaque à jamais, empêche les rayons du soleil de passer et de jouer les bienfaiteurs avec la nature et les êtres vivants. Tout n'est que désolation. Quelques survivants du cataclysme gardent tout de même la foi, et, interminablement, se mettent à marcher en quête d'un lieu propice à la vie. Bientôt leur persévérance sera récompensée.

Ces marcheurs tombent sur le plus beau des cadeaux : une trouée du soleil dans les épais nuages. La lumière les submerge bientôt, c'est ici qu'ils bâtiront leur ville, un Stallite (comme on les appelle maintenant), un Stallite nommé Sparta.

L'aventure de Dark Earth se déroule entièrement sur Sparta et ses très proches alentours, alors que vous incarnez Arkhan, fils d'un très influant notable religieux, lui-même gardien du Feu. Bientôt, son destin va basculer et avec lui celui du Stallite Sparta tout entier. Les ténèbres qui semblent s'étendre à l'infini autour de Sparta vont tenter de regagner leurs droits sur la cité lumière, et elles commenceront par s'installer dans vos propres tripes.

Suite à un funeste accident, Arkhan le héros est contaminé. Le voilà transformé en monstre hideux, effrayant. Sa première préoccupation sera de trouver un remède pour qu'on arrête d'avoir peur de lui, qu'on ne le chasse plus. Bientôt, cette quête passera au second plan, tant les événements survenus sur Sparta seront gravissimes.

Aventure et action

On pourrait définir Dark Earth comme étant un jeu d'aventure en temps réel. L'interface se fait en effet minimaliste au possible, vous n'y aurez guère recours que pour manipuler votre inventaire ou effectuer des sauvegardes. Tout le reste est en plein écran, 640x480 en 256 ou en 32 000 couleurs, au choix, selon la puissance de votre bécane. À noter au passage les prouesses de l'équipe de graphistes de Kalisto, face à des écrans en 256 couleurs (on mettrait sa main à couper qu'on en a des milliers devant les yeux).

Jeu d'aventure en temps réel, donc, puisque vous dirigez votre personnage directement, en le faisant tourner, courir, combattre, monter les escaliers. Les personnages sont en 3D, la plupart du temps animés à la perfection (quelques animations sont un peu moins réussies, de temps en temps), et se déplacent dans des décors précalculés, fixes. Les angles de vue sont imposés par le jeu, mais à aucun moment ce choix arbitraire ne frustre ou ne dérange le joueur. Au contraire, ces derniers sont bien souvent créatifs et font ressortir au maximum le meilleur du graphisme du jeu. Particulièrement impressionnant, ce plan où l'on marche sur une passerelle de fer et quand la caméra montre l'action vue de dessous.

Mais Dark Earth intègre également des éléments de jeu d'action, puisque vous devrez combattre bien des fois. Arkhan et ses ennemis disposent de toute une gamme de coups de poing, de pied et même de coups de boule et d'esquives. Mieux encore, ils pour-

Des chiffres et des nombres

Dark Earth, c'est 100 personnages 3D différents. 100 objets et armes. 260 décors pré-calculés. 25 minutes de scènes cinématiques. 50 minutes de musiques (55 morceaux). 800 bruitages. Environ 5 heures de dialogues.

La gestion de l'inventaire est un exemple de simplicité. Une touche pour y accéder, puis le reste n'est que clic et glisse... ▼





Mince, c'est beau. Sans rire, c'est pas à tomber par terre, des décors comme ça ? ▼



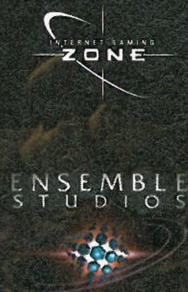
1000 ans pour bâtir un empire,



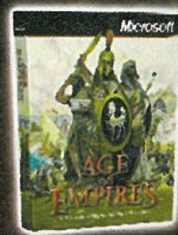
quelques minutes seulement pour le perdre...

Age of Empires vous lance le plus grand défi de l'histoire.
Ce jeu de stratégie et d'action en temps réel couvre une période de 10 000 ans de l'âge de pierre à l'âge de fer. Choisissez l'une des douze civilisations proposées (égyptienne, grecque, assyrienne...) et partez à la conquête du monde !
Explorez, bâtissez des cités, levez et entraînez vos armées, déclarez la guerre, négociez la paix, développez et exploitez vos ressources,

vous devrez être impérial,
pour asseoir votre domination...
et conserver le pouvoir.



AGE of EMPIRES



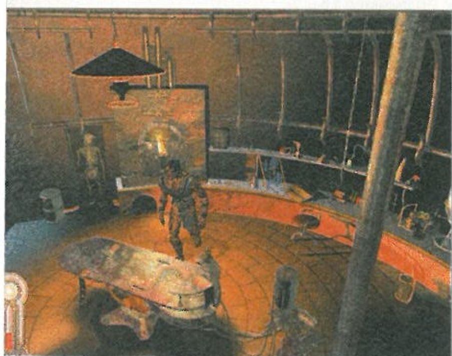


Microsoft
www.microsoft.com/france/chezvous/

Avec ce produit, un logiciel offert du 01/10/97 au 15/01/98. Participation aux frais : 31F

BLACK

"Toi, tu vas en baver avant de crever..." (un Konkalite)







▲ Ah oui, là, le gars Arkhan, il est pas beau à voir. Il est contaminé, vachement même. Dark Earth, le seul jeu où le héros a vraiment une sale gueule la plupart du temps.

ront se battre avec toute une panoplie d'armes, blanches ou pas. Un peu partout, vous en trouverez de nouvelles, sans compter celles que vous déroberez aux cadavres de vos ennemis. Les bastons se déroulent un peu comme dans un jeu à la Street Fighter classique (en 3D tout de même), à savoir que vous déclenchez des mouvements avec des combinaisons de touches. Rassurez-vous, tout cela reste très simple. On reprochera d'ailleurs aux combats d'être très répétitifs ; après avoir étalé les cinq premiers ennemis, on n'éprouve guère plus de plaisir à taper sur les prochains. Dommage.

Globalement, c'est ainsi que se déroule l'aventure, en se déplaçant de lieu en lieu, en fouinant, en examinant, et bien sûr en discutant avec les personnages rencontrés. Les dialogues avec ces derniers se font le plus simplement du monde, sans que vous ayez de choix de phrases à faire. Ce que vous savez déjà influencera les phrases dites par Arkhan, ou bien c'est ce qu'il a en main qui donnera la direction du dialogue. Il pourra proposer de troquer un objet, si vous l'avez sorti de votre inventaire, tandis que si vous parlez les mains vides, ses phrases seront tout à fait différentes. C'est avec ce genre de contrôle que vous ferez avancer l'aventure. À vous de jauger et de juger à tout moment qui pourrait être intéressé par quoi.

Dark Earth foisonne de personnages. Arkhan, bien sûr, le héros du jeu que vous incarnerez, et avec qui vous avez peut-être déjà eu quelque émoi grâce à la démo distribuée avec le CD-Rom de Joystick n° 85, il y a deux mois. Kalhi, sa douce amie, une fouineuse de la ville-basse. Rylsadhar, le père d'Arkhan. Danry's, un autre fouineur toujours prêt à aider notre héros, Armal Sadak, Zed, Bandor, Sesekan l'archiviste, Lory la grande prôneuse, Delia la danseuse diablement sexy, Phedoria, une autre gardienne du feu, Q-Bert, l'homme-tronc métallisé, Dhorkan le chef des gardiens du Feu, une Nourisseuse, des Konkalites, Thanandar le guérisseur, Bogdaran, et d'autres, et d'autres... Tous ont leur importance, et Dark Earth n'étant pas linéaire, il y a plusieurs solutions pour en voir la fin. Ces personnages vous mèneront parfois vers de bonnes ou de mauvaises surprises.

On y tient, à son petit Arkhan

Dark Earth est bel et bien un jeu d'aventure, et se doit donc d'avoir un système de sauvegarde. Les designers de Kalisto ont décidé de ne pas permettre au joueur de sauvegarder à tout bout de champ, n'importe quand. Il est vrai que cette possibilité a



Certains angles de caméra font preuve de beaucoup d'imagination. ▲



▲ Des jeux dans le jeu. Ici, Arkhan va se lancer dans une partie d'Othello d'un genre nouveau.

Cinéma, cinémaaaaaaa....

De temps à autre, quand le scénario le demande, Dark Earth balance des scènes cinématiques pré-calculées. Mouvements de caméra habiles, personnages bien animés, elles sont généralement très réussies et renforcent grandement l'ambiance du jeu. Pas de l'esbrouffe, mais bel et bien des scènes qui servent le jeu.







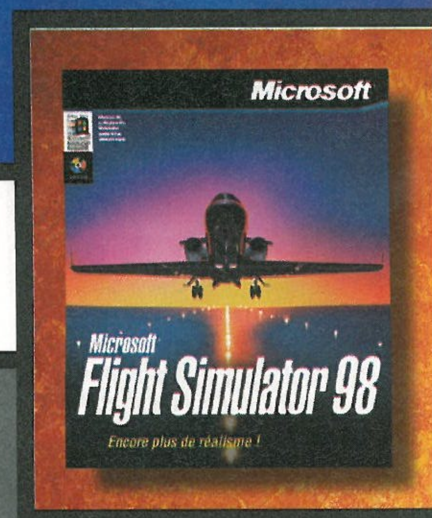


On ne plaisante pas avec les rêves d'enfant.





Flight Simulator 98







Souvenez-vous lorsque vous étiez enfant, voler vous faisait déjà rêver.
Aujourd'hui, il est temps de plonger dans la réalité avec Flight Simulator 98 : 8 appareils dont un Boeing 737, un Learjet 45, deux Cessna et un hélicoptère, 3000 aéroports et plus de 45 villes à travers le monde, des tableaux de bord hyperréalistes, des sons numérisés, des graphismes plus détaillés, un mode multijoueurs en réseau local, via modem ou Internet, des aides multimédia intégrées. Optimisé MMX et toutes cartes accélératrices 3D, compatible avec le nouveau joystick à retour de force Microsoft SideWinder Force Feedback Pro, cette nouvelle version de Flight Simulator est agréée par Cessna, Learjet et Flight Safety.
Alors, au lieu de jouer, pilotez.





Microsoft

Jusqu'où irez-vous ?™ www.microsoft.com/france/chezvous

JOUABLE SUR **PENTIUM 120, 16 MO RAM, CD X4** · EDITEUR **MICROPROSE** · DÉVELOPPEUR **KALISTO, FRANCE**
TEXTE ET VOIX **VF** · NBRE DE JOUEURS **1** · SITE WEB **WWW.DARKEARTH.COM**





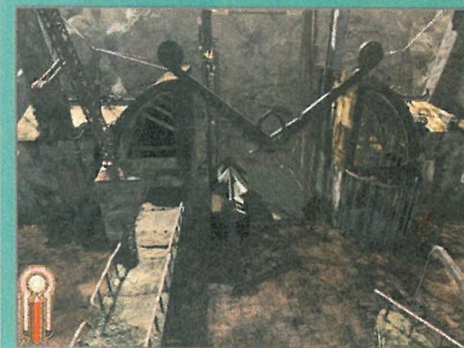


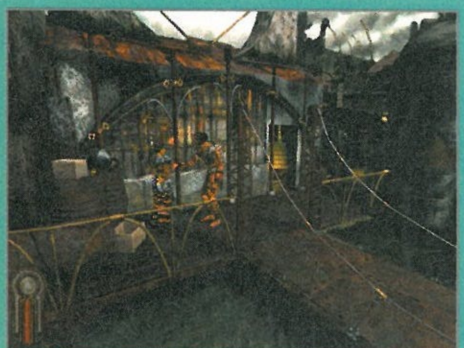
Ville haute

La ville haute est l'endroit des nantis. Religieux, archiviste, guérisseur, tous protégés par les gardiens du Feu, une forteresse luxueuse qui fait des jaloux.

Ville basse

La ville basse du Stallite est peuplée de fouineurs, de nourisseurs, de zonards divers, de bouges et de danger. On y voit d'un œil jaloux ceux qui viennent de la ville-haute.





tendance à miner l'intérêt des jeux d'aventure, on s'inquiète alors peu du bien-fondé de ses décisions, prenant tous les risques de manière systématique. De toute façon, on peut revenir juste un cran en arrière à volonté. Dans Dark Earth, vous ne pourrez donc sauvegarder votre partie qu'en vous trouvant à certains endroits précis, comme dans un jeu de plates-formes ou comme dans Tomb Raider, par exemple. Il est vrai que cette technique gonfle un peu artificiellement la difficulté et la durée de vie du jeu, mais cela force également le joueur à plus s'impliquer et s'inquiéter pour son personnage. On y tient, à la vie d'Arkhan, le gentil héros. S'inquiéter pour son personnage est un concept résolument jeu de rôles. Dark Earth en présente clairement de nombreux aspects. D'ailleurs, un jeu de rôles Dark Earth existe, mais ne vous méprenez pas, il est inspiré du jeu et de son univers et pas le contraire.
Côté son, Dark Earth tient très bien la route également, tout un tas d'ambiances sonores, de petites musiques se déclenchent selon les lieux dans lesquels vous évoluez. Toujours en retrait, sans se faire tonitruantes et vulgaires, ces musiques de qualité apportent énormément à l'ambiance du jeu, elles en sont d'ailleurs un élément majeur. Les bruitages eux aussi sont excellents, réalistes, si cela est possible dans un monde imaginaire comme celui de Dark Earth. En stéréo en plus, on entend par exemple des bruits de pas venir de la gauche, ou des conversations au loin, des oiseaux qui passent. Bref, on y croit quoi.

Restent les voix du jeu. Ces dernières ne m'ont pas entièrement convaincu, ce sera la première fausse note. Si la plupart des personnages sont bien doublés, en français évidemment, certains sont un peu limite. Quelques voix se permettent même d'être un peu ridicules, trop théâtre de quartier, faisant alors retomber l'ambiance d'un cran. L'écriture des dialogues eux-mêmes est peut-être en cause, parfois trop ampoulée, pas assez naturelle je ne sais pas. Mais attention, rien de catastrophique, et la plupart des personnages ont des voix intéressantes et réussies.
Puisqu'on aborde les critiques, relevons quelques menus défauts, qui, eux aussi, apportent un peu de noir au tableau, juste un peu, rien de grave. Le jeu se limite trop souvent à une bête et classique quête d'objets. Avec les événements énormes qui se déroulent sur Sparta, cela semble parfois un peu ridicule. Certaines scènes sont également un peu clichés, trop courantes ou trop simples (je te donne un objet, tu me donnes un mot de passe ; j'enfonce une dague dans un trou pour ouvrir un passage secret...). L'univers, le background des personnages et le design sont tellement riches, qu'on aurait aussi souhaité des énigmes, des intrigues et des quêtes qui soient du même acabit.

Cela dit, et pour conclure, Dark Earth apporte énormément de plaisir. Il s'agit là, sans aucun doute, du jeu d'aventure de l'année, et de l'un des plus beaux jeux, si ce n'est le plus beau, ayant vu le jour sur PC. Avec Dark Earth, Kalisto entre avec aisance dans la cour des grands. Les Anglais et les Ricains qui ressassent sans arrêt que les Français savent faire de beaux graphismes (la french touch) mais pas de bons jeux (syndrome Cryo ?) n'ont qu'à bien se tenir.

Seb

"Ouais, t'as raison, gueule de chiottes !" (Q-Bert, un fouineur)



▲ Dark Earth est truffé de petites trouvailles anodines au bon déroulement de l'histoire, mais complètement jouissives pour le joueur. Comme cette salle, avec tout un tas de documents poussiéreux et abandonnés qui est en fait la salle des crédits, le générique du jeu. Ni à la fin, ni au début, mais dans le jeu et de manière interactive et intégrée à l'histoire. Génial ! ▼



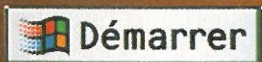
- + Le design méticuleux et étonnant.
- + L'un des plus beau jeux jamais réalisés.
- − Les dialogues sont parfois un peu justes.
- − Se limite trop souvent à une quête d'objet.

EN DEUX MOTS

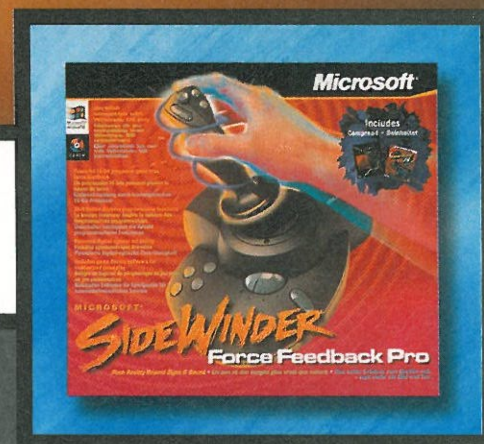
Indéniablement, Dark Earth est un très bon jeu d'aventure, à l'ambiance et au graphisme exceptionnels. La somme de détails, de recherches et la maîtrise du design sont tout bonnement hallucinants. Chaque image qui s'affiche, chaque nouveau lieu est un véritable bonheur. On scrute l'écran, nos yeux vont et viennent pour saisir le moindre détail.
Globalement, l'aventure est plaisante, réussie, avec un bon crescendo et des rebondissements, même si de temps à autre quelques personnages semblent un peu légers, quelques voix un peu fausses et des sous-quêtes un peu trop basées sur le "je vais chercher un objet et je le ramène". Mais le plaisir apporté par le graphisme, le scénario et l'ambiance, excellents, éclipsent somme toute aisément ces défauts.
Sans doute le meilleur jeu d'aventure de l'année, et sans conteste l'un des plus beaux jeux jamais réalisés sur ordinateur (le plus beau ?).

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
85	96	88

Prêt ?



SIDEWINDER
Force Feedback Pro



Recommandé pour :

Daytona USA Deluxe

Flight Simulator 98

G-Police

Red Baron II

Sabre Ace

Spearhead

Tomb Raider II

Prenez vos précautions avant de jouer avec le nouveau joystick SideWinder Force Feedback Pro.
Ses moteurs intégrés vous restituent chaque mouvement, chaque sensation, chaque impact de vos personnages ou de vos appareils. Plus rapide grâce à son processeur intégré, entièrement programmable et surtout indestructible, SideWinder Force Feedback Pro introduit LA véritable interactivité dans les jeux multimédia. **Quand vous l'aurez, vous n'aurez qu'à bien vous tenir.**

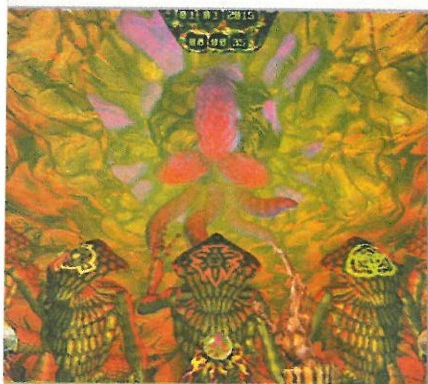
Offre de lancement : SideWinder Force Feedback Pro est livré avec 2 jeux : MDK Mission Laguna Beach et Interstate 76.



Microsoft

Jusqu'où irez-vous ?™ www.microsoft.com/france/chezvous/

■ JOUABLE SUR **PENTIUM 133** ■ EDITEUR **EIDOS** ■ DÉVELOPPEUR **DATA DESIGN INTERACTIVE ÉTATS-UNIS**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 8 PAUVRES BOUGRES**





◄▲ *L'interface du camp extraterrestre est donnée sans aucune explication. Tentant vainement de faire passer cette lacune pour une géniale idée ("Super ! faut deviner à quoi servent les boutons ! Un vrai jeu dans le jeu !"), les développeurs ne donnent qu'une preuve supplémentaire de leur légèreté.*

C'est la déception du mois. Peut-être même de l'année. On attendait un hit, voila un tas de glue, et en retard en plus, autrement dit, sorti en douce... Désagréable sensation de s'être fait éternuer au visage.

Conquest Earth



Stratégie temps réel pour fanatiques impatients-PC CD-Rom

Attention, distributeur précoce

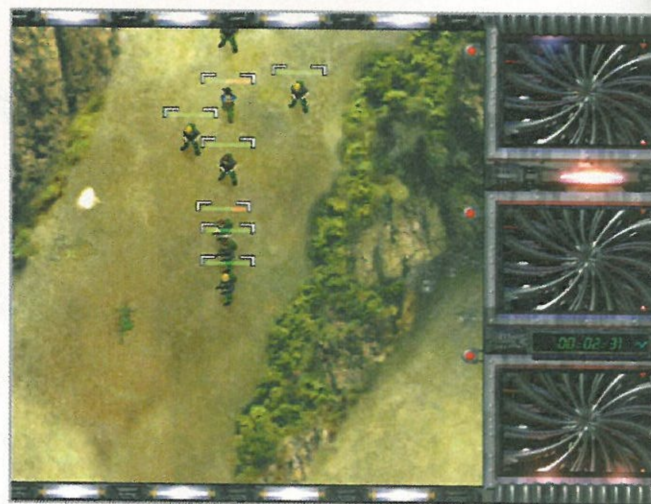
Vous avez sûrement été aussi surpris que nous de trouver Conquest Earth dans le commerce alors qu'il n'avait pas encore été testé dans Joy. De fortes présomptions portent sur l'éditeur Eidos, qui aurait volontairement omis d'envoyer son jeu à la presse, probablement conscient de la piteuse qualité du produit. Justement, on en vient à Fighting Force, édité également par Eidos, dont nous faisons la preview dans ce numéro. Apparemment, le jeu sera mis en vente avant que les magazines n'aient pu le tester. Pourquoi ne pas le tester ? Parce qu'une version bêta n'est pas assez complète (sinon, ça s'appellerait une version définitive). De cette triste aventure, il n'y a qu'une conclusion à tirer : revendeurs et joueurs, n'achetez jamais un programme à la seule appréciation d'une preview, attendez qu'il soit officiellement testé par les magazines.

Je m'ennuie tellement en jouant à Conquest Earth, que j'ai mis la télé en fond pour me distraire un peu. En moins de dix minutes, ce jeu a transformé ma passion du jeu en corvée. Coïncidence amusante, comme mon PC, M6 diffuse aussi un navet. Un téléfilm d'horreur avec un chien intelligent dénommé Einstein et un monstre en latex issu d'un laboratoire militaire. Un Z, quoi. Tiens, "Z" justement, Conquest Earth n'est pas sans me rappeler ce titre (que je n'ai d'ailleurs jamais apprécié). Mais si Z retombait à peu près sur ses pattes, c'est qu'il était principalement orienté action. Conquest Earth, énième clone de Command & Conquer, prétend avoir une ample dimension stratégique. "Ouaf ! Ouaf !" : dans le film, Einstein le chien aboie. Son maître le regarde longuement et s'écrie : "Je pense qu'il sent un problème." Pas con, ce chien !

Honteux, dès la première mission

J'ai testé la version du commerce de Conquest Earth. Installé sur trois machines différentes, il s'est révélé être une surprenante mine de bugs, toujours différents : problèmes de scrollings, de curseur, de souris, personnages qui bloquent, le jeu se lance deux fois en même temps. Mais le principal problème qu'a dû pressentir Ouaf ! Ouaf ! Einstein le chien dans Conquest Earth, c'est l'interface, catastrophique, voire insultante. Pour que vos troupes tirent sur un ennemi, il faut maintenir le bouton de la souris appuyé ou cliquer deux fois dessus pour leur demander de "garder". Sinon, vos hommes se laissent tirer dessus comme autant d'imbéciles, sans bouger ni riposter. De temps en temps, vos troupes se désélectionnent, un peu quand elles veulent. Les temps de chargement, la transition entre les écrans durent des plombes. On ne peut enregistrer que cinq groupes d'unités. On ne peut sauver que six parties. Et encore, uniquement en fin de mission : ficelle trop bien connue pour rallonger artificiellement la durée de vie des mauvais jeux. Le déplacement des troupes est tout bonnement ahurissant. Certaines unités restent à la traîne sans raison, tandis que d'autres (pourtant identiques) foncent devant, toutes seules. On ne peut pas choisir la vitesse de défilement du temps, ou alors je n'ai pas trouvé comment faire... Ce qui nous amène au point le plus incroyable : il n'y a quasiment pas d'aide en ligne. En gros, il faut deviner à quoi servent les boutons aux symboles cryptiques, ou se plonger dans le mode d'emploi au format d'une demi-feuille de papier hygiénique. "Grrr !!!..." : le monstre en latex de la télé fonce sur son créateur pour l'étrangler. "Non !!!... Tu n'as pas le droit ! Je suis le seul qui t'aime !". Effectivement, les développeurs de Conquest Earth sont sûrement très fiers de leur travail, et doivent bien être les seuls de la galaxie.

monsieur pomme de terre



▲ *Énième clone de Command & Conquer, Conquer Earth prétend avoir une ample dimension stratégique.*

+ Les musiques, excellentes
- L'interface, presque insultante
- Le jeu, buggé

EN DEUX MOTS

Une très grande déception. Conquest Earth partait dans le peloton de tête des jeux de stratégie temps réel de Noël. Il ne s'agit au final que d'un navet mal dégrossi.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
40	70	45

Les Duo's de Thomas :
Thomas a acheté
une manette de jeu
et choisi Les Instruments
de Musique

Un acheté...
Encyclopédie Encarta® 98
Atlas Mondial Encarta® 98
Flight Simulator 98
SideWinder™ Force Feedback Pro
Home Essentials 97
Home Essentials 98
Works 4.5
Publisher 97
Money Suite Financière 98
AutoRoute Express™ Europe 98
Age of Empires™
Close Combat 2.0
SideWinder™ Precision Pro
SideWinder™ game pad
IntelliMouse™
Mouse 2.0
IntelliMouse™ TrackBall
Office Etudiants/Enseignants

...Un offert*
Civilisations Antiques
Galerie d'Art
Le Monde des Avions
Les Instruments de Musique
Mon Atelier d'écriture 2.0
Close Combat 1.0
Golf 3.0
Picture It !™ 1.0
Mon Atelier de Cinéma en 3D
NBA Full Court Press™ 3.0

Versions 97

Microsoft
SideWinder
Force Feedback Pro

Démarrer

les DUO'S
Du 1er octobre au 15 janvier

Achetez le premier, le deuxième est offert* !

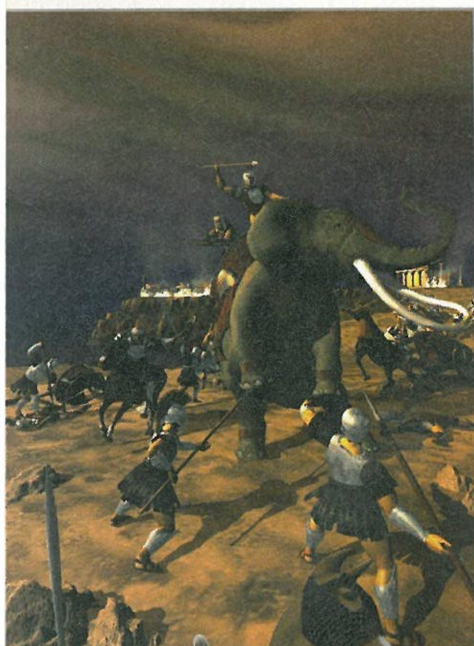
"C'est super ! En achetant un des produits Microsoft de la liste de gauche, on en reçoit un de la liste de droite. Il suffit de joindre 31 francs de participation aux frais et d'attendre huit jours maxi ! Alors en plus de ma manette de jeu SideWinder Force Feedback Pro j'ai pris "Les Instruments de Musique". C'est parce que mon père, il veut monter un boy's band**". *C'est à partir de maintenant et c'est jusqu'au 15 janvier 1998.* ***Les Duo's : assemblez-les comme vous voulez.***

Microsoft

Jusqu'où irez-vous ?™ www.microsoft.com/france/lesduos/

** Groupe de chanteurs.

* Participation aux frais : 31 francs.



Un jour, Moulinex est venu me voir : "Ben voilà, ma décision est prise, qu'il me dit. Si je donne ce jeu à un ancien, tous les autres vont me tomber dessus, ch'uis un homme mort, Alors c'est décidé, c'est toi qui vas le tester. - Glurps, que j'ai fait. Moi ? Tester Age of Empires". Après, j'me souviens plus, j'me suis évanoui.

Age of Empires

Stratégie temps réel pour tout public - PC CD-Rom

Beaucoup l'ignorent, mais le monde est régi par tout plein de formules magiques. Les bouddhistes, par exemple, sont de vrais spécialistes, même qu'ils appellent ça des "mantras" : ce sont des phrases qu'il faut répéter comme des litanies pour obtenir un effet. Je sais, c'est difficile à croire, mais prenons un exemple simple pour vous convaincre. Je rentrai chez moi, mon CD-Rom d'Age of Empires dans la poche. Pour que tout se passe bien, je répétai à voix haute dans le métro un mantra connu de tous les testeurs de Joystick : "Microsoft est mon ami". Arrivé chez moi, hop, Insomnie95 a démarré sans problème sur mon Cyrix. C'est pas magique, ça, peut être ? En tout cas, retenez bien le mantra susnommé, bande de sceptiques : il risque de vous servir, parce que c'est officiel... Microsoft se lance VRAIMENT dans le jeu vidéo. Après le système de nos PC, nos logiciels de bureau, notre navigateur Internet et nos manches à balai, Le Parrain investit nos jeux. Microsoft est mon ami, Microsoft est mon ami, Microsoft est mon ami, Microsoft est mon ami... (Faites ce que vous voulez, moi je m'entraîne).

Rien ne vous empêche de recréer les grandes batailles de l'Antiquité : conquêtes d'Alexandre le Grand, guerre du Péloponnèse, siège de Troie... ▼



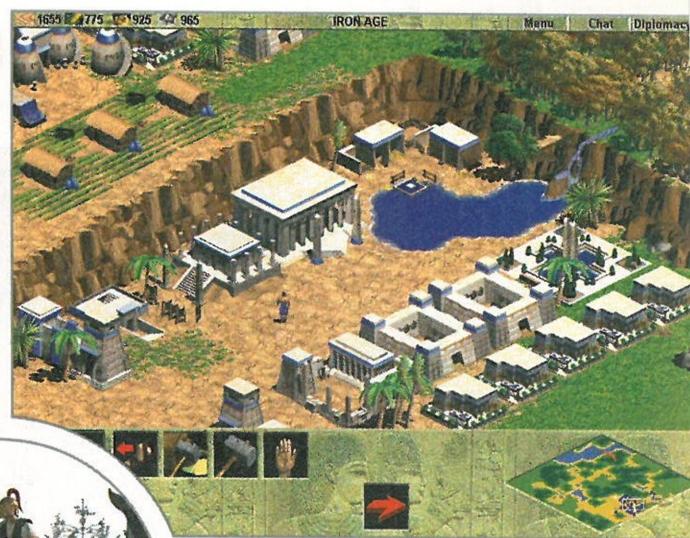


▲ *L'éditeur permet non seulement de créer de nouvelles cartes, mais également des campagnes entières, en paramétrant chaque scénario dans les moindres détails : positions de départ, troupes disponibles, comportement des IA, conditions de victoire, etc.*

Où l'on apprend comment faire du neuf avec du beau

Bon, reprenons notre histoire dans l'ordre chronologique. Je rentre chémoi, là je démarre mon pécé machinalement, avec le cédérom tout ça, et je me dis : "Bon, si le nain binoclard de Seattle a passé un deal avec le gars Bruce Shelley (qu'a rien fait qu'à travailler avec Sid Meier sur Civilization et chez Avallon Hill où ils font tout plein de chouettes jeux de stratégie sur plateaux), c'est pour nous pondre un jeu de stratégie en temps réel. Et vazy qu'ils vont nous mettre du civ...". Et là, tout à coup, me v'là scotché devant mon écran. Sur la bête fenêtre d'installation du jeu que j'avais à peine regardée, blasé que je suis, je viens de voir





Bien choisir votre civilisation

Lors des parties multijoueur, les joueurs ont le choix entre 12 civilisations. Si, hélas, seul le graphisme des bâtiments change d'une civilisation à l'autre (les unités étant communes), chaque civilisation suit son propre arbre de technologie. Tous les upgrades et toutes les unités ne seront donc pas accessibles à chacun. Impossible par exemple d'obtenir des éléphants de guerre avec les Japonais. Pour renforcer encore les différences entre les camps, chaque civilisation a des avantages et des faiblesses qui lui sont propres :

ASSYRIENS : villageois et archers plus rapides.

BABYLONIENS : bâtiments plus résistants, tailleurs de pierre plus efficaces.

CHOSONS : prêtres moins chers, légionnaires plus résistants.

ÉGYPTIENS : chariots plus résistants, chercheurs d'or plus efficaces.

GRECS : infanterie d'élite et bateaux de guerre plus rapides.

HITTITES : catapultes plus résistantes, portée plus grande pour les archers et les navires de guerre.

MINOENS : bateaux moins chers, agriculture plus productive.

PERSES : bonus à la chasse, malus à l'agriculture, éléphants de guerre et trirèmes plus rapides.

PHÉNICIENS : éléphants de guerre moins chers, navires de guerre lourds plus rapides.

SHANG : villageois moins chers, murailles plus résistantes.

SUMÉRIENS : production des fermes doublée, catapultes plus rapides.

YAMATO : cavalerie moins chère, bateaux plus résistants.

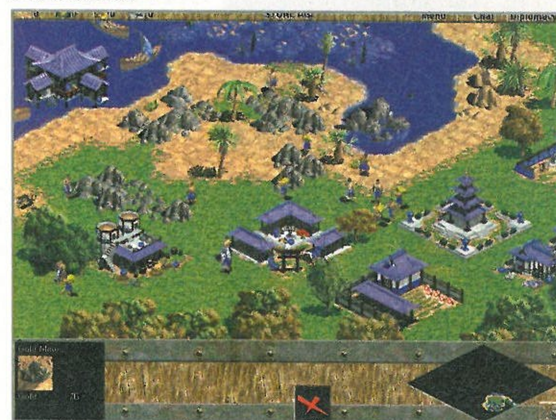




apparaître des petits sprites qui se promènent, l'air de rien, pendant que le système copie des fichiers. Des sprites comme ça, ami lecteur, tu n'en as jamais vu. Jamais. Successivement passent devant mes yeux ébahis un prêtre (genre Moïse, pourquoi viser plus bas ?), puis un cavalier, puis un chariot de guerre, incroyablement détaillés, incroyablement fins. Et moi, je balbutie béatement : "Microsoft est mon ami, Microsoft est mon ami..." Là, je deviens fébrile : vite, il faut que je voie une vraie partie. Je clique comme un fou sur tous les écrans jusqu'à lancer le premier scénario de la campagne d'apprentissage, je retiens mon souffle et... je vois passer un aigle majestueux au-dessus de mon petit village, son ombre portée glissant sur la plaine. Mes chasseurs poursuivent des gazelles bondissantes, sont attaqués par des lions ou des crocodiles plus vrais que nature, quelle que soit la résolution adoptée (640x480, 800x600 ou 1024x768). C'est pas compliqué, Age of Empires représente un tel saut dans la qualité graphique, qu'il n'a pas de concurrent dans ce domaine.



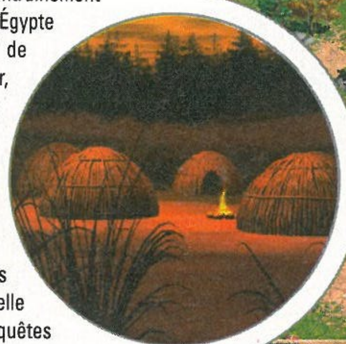
Paysans, casernes, écuries... le joueur de Warcraft II ne sera pas dépaysé.



Les animations de la chasse et le graphisme des animaux sauvages sont magnifiques.

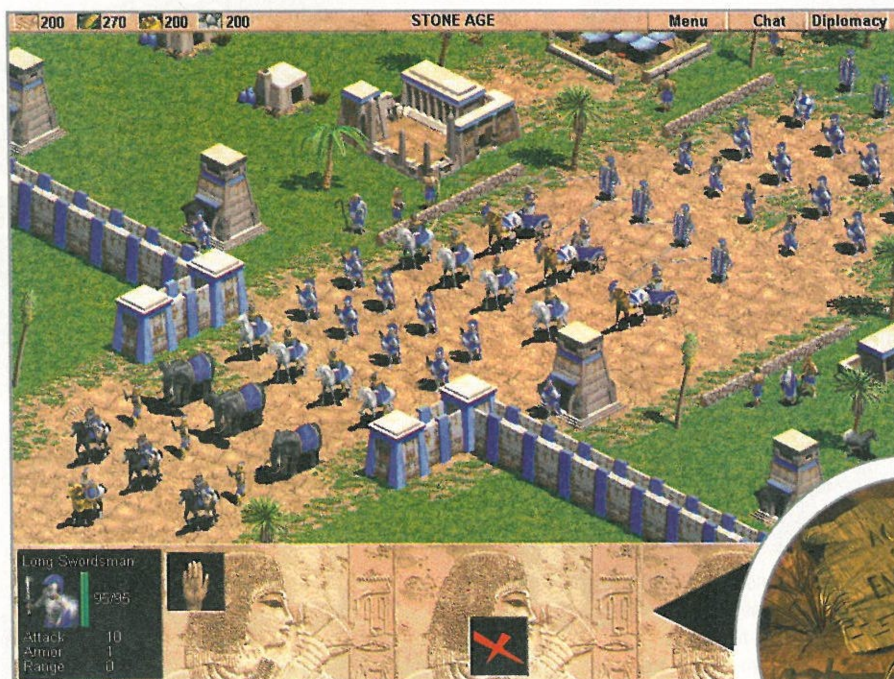
Où Ivan le Grand se prend pour Alexandre le Fou

Revenu de mon euphorie après quelques heures, j'explore le jeu plus méthodiquement. Grossièrement, Age of Empires couvre une période allant de 5 000 ans avant le p'tit Jésus (l'âge de pierre) jusqu'au premier siècle avant J-C, et même au-delà pour les civilisations asiatiques. Autrement dit, il vous propose de suivre, de l'âge de pierre à l'âge de fer, les principales civilisations de l'Antiquité. À part la campagne d'entraînement (12 scénarios), qui vous confie le destin de l'Égypte depuis l'établissement sur les bords du Nil de quelques gueux sachant à peine pêcher, jusqu'à la construction d'une pyramide, vous avez le choix entre trois campagnes de 8 scénarios chacune : celle du clan Yamato (qui tente d'unifier le Japon antique entre Chine et Corée), celle de la difficile montée en puissance des babyloniens dans la vallée de l'Euphrate (et leur lutte contre les Égyptiens et les Assyriens), mais surtout ma préférée, celle des Grecs, qui vous emmènera jusqu'aux conquêtes d'Alexandre le Grand, en passant par la chute de Troie et la guerre entre Athènes et Sparte. Chaque scénario est présenté historiquement et géographiquement, avec contexte et carte à l'appui, ce qui est, ma foi, assez agréable. D'autant plus qu'une

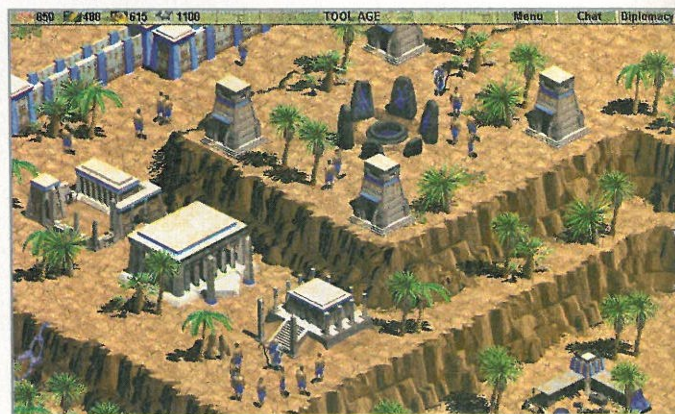




Age of Empires représente la nouvelle génération des Warcraft-like : plus détaillé, plus beau, plus mieux.



Les sprites sont superbes, mais ce sont les mêmes pour toutes les civilisations.







Impressionnantes, les batailles navales sont malheureusement difficiles à gérer à cause des mouvements souvent imprévisibles des navires de guerre.

petite encyclopédie est là pour répondre à votre soif de savoir, concernant aussi bien l'architecture que la structure politique ou économique de chaque civilisation. On est à mille lieues des bla-bla-bla lourdauds servant à donner artificiellement du "background" à Warcraft II ou C&C... Ici, le background, c'est 5 000 ans d'histoire. Qui dit mieux ?

Où l'on désosse le système de jeu

Après l'extrême beauté visuelle, Age of Empires frappe par sa facilité de prise en main. En cinq minutes de tâtonnements, j'ai retrouvé mes marques sans problèmes (clic droit ou gauche, sélection des groupes, numéros de groupes, rien que du classique). Il y a quatre ressources : bois, nourriture, pierre de taille et or, toutes indispensables une fois le jeu bien avancé. Avec elles, je me mets à construire des bâtiments, puis des unités, puis j'améliore mes bâtiments ou mes unités. Au bout d'un moment, je remarque dans mon town hall une petite icône m'indiquant que je peux changer d'âge. Et hop, me voilà enjambant les siècles au fur et à mesure des scénarios, et à chaque nouvel âge (de pierre, de l'outil, de bronze et de fer), je constate avec ravissement que l'allure de tous mes bâtiments change. J'en obtiens de nouveaux, avec de nouvelles unités (ah, les célèbres hoplites ou les extraordinaires éléphants de guerre)

Où le jeu en réseau tente quelques innovations

Comme le veut désormais la coutume, Age of Empires peut accueillir jusqu'à 8 joueurs en réseau local (IPX) ou en connexion internet (TCP/IP), et j'ai le bonheur de vous apprendre qu'un seul CD permet de faire jouer jusqu'à 3 personnes. Dans le jeu en réseau, AOE apporte quelques nouveautés. Tout d'abord, la possibilité de jouer en mode Coopératif, plusieurs joueurs pouvant partager la même civilisation et donner des ordres à toutes les unités concernant celle-ci. Seconde nouveauté, Age of Empires propose plusieurs manières de gagner : selon les conditions de victoire classiques, est déclaré vainqueur celui qui écrase ses adversaires ou qui contrôle pendant un certain laps de temps soit une merveille du monde, soit tous les artefacts ou toutes les ruines existant sur la carte. Mais les joueurs peuvent également convenir d'une limite de temps, ou d'un score à atteindre pour désigner le vainqueur. Si ces innovations sont louables et participent d'un effort pour faire varier les tactiques de jeu, l'expérience montre que c'est de toute façon la rapidité (le premier à faire les upgrades, le premier à passer les âges, etc.) qui est primordiale pour acquérir l'avantage militaire, et que sans ce dernier, il n'y a pas de victoire possible.

et... et... un doute m'étreint peu à peu : c'est tout ? Parce que, le coup des différents âges, c'est sympa, mais ce n'est jamais qu'un "upgrade du town hall", comme on disait à Warcraft II. En deux ans de réflexion sur le principe du jeu de stratégie en temps réel, tout ce qu'ils ont trouvé c'est un upgrade de town hall et deux ressources supplémentaires ? Un peu affolé, me voilà, moi, IvanIexandre le Grand Fou, qui continue à jouer (tiens, prends donc ça dans la tronche, Darios III ! Couché, Hector !) en cherchant ce qui pourrait bien différencier Age of Empires d'un Warcraft III. Bien sûr, ils nous ont rajouté quelques petites choses (par exemple, les bateaux de commerce ou les options de diplomatie qui permettent des alliances avec l'IA, qui d'ailleurs m'a semblé bien meilleure que celle de la version bêta). Mais finalement, passé l'emballage, tout est d'un classicisme déprimant. Du coup, la stratégie s'en ressent, on retrouve ses vieux réflexes de vétéran à Warcraft : faire tous les upgrades d'armes pour surclasser l'adversaire et ne construire que les dernières unités développées, qui sont systématiquement les meilleures. Et cela d'autant plus, ô suprême trahison, que le jeu n'autorise que 50 unités par joueur. Argh !

Où l'on apprend que l'ennemi du tacticien antique était l'arbre

Je vais te confier une chose, ami lecteur. Ce n'est pas l'efficacité de l'organisation militaire des spartiates qui a failli venir à bout des athéniens, ce sont les arbres. Si, si, si, tu peux me croire, j'y étais. Sans les arbres, les athéniens n'auraient pas vu la moitié de leurs troupes partir du mauvais côté, laissant leurs camarades se faire tailler en pièces. Alors, je ne sais pas ce qu'ils ont foutu, les gars Bill et Bruce, mais il faudra qu'ils aillent voir un peu chez les concurrents comment on règle les mouvements de troupes : parce que là, franchement, emmener au combat plus de 10 soldats relève de l'exercice zen dès qu'il y a le moindre obstacle à contourner (arbre ou bâtiment). Et les ceusses qui se bloquent, et les ceusses qui partent à pétaouchnok voir si les fraises sont mûres, sans compter les malheureux qui, pour une raison connue d'eux seuls, décident de faire le tour des unités ennemies avant d'attaquer... Il y a parfois de quoi hurler de frustration.

Dans la famille "Faute de goût", après la mère "Je suis bloquée", je vous présente le père "De quoi j'ai l'air ?". Je m'explique, ami lecteur, parce que je vois bien que cette appellation t'intrigue. Je n'étais pas encore remis de mes énervements expliqués ci-dessus, que je décidai malgré tout de continuer mon test en attaquant la campagne asiatique. Et là, ce qui ne m'avait pas frappé jusque-là entre les Égyptiens et les Grecs, me sauta aux yeux en jouant le clan Yamato : les sprites étaient les mêmes. J'ai beau jouer avec des Japonais, ils ont quand même des casques avec des crêtes en

ARMORED FIST® 2

M1A2 ABRAMS



Une simulation blindée







Attention, cet appareil est reconnu comme le char le plus rapide et le plus offensif du monde entier. Prenez les commandes d'un des quatre occupants du nouveau M1A2 Abrams de l'US Army.

- Facile prise en main : 3 niveaux de difficultés.
- Contrôlez jusqu'à 32 chars amis au sein d'une même mission.
- Plus de 50 missions au sein de 4 campagnes Asie, Europe, Afrique et Moyen Orient.
- Option multijoueur via Internet ou réseau : jusqu'à 8 joueurs.
- Réalisme assuré, excellente manoeuvrabilité et accessible à tous.

« Armored Fist 2 est un cocktail réussi de stratégie, de simulation et d'arcade. »
JOYSTICK

« Le résultat est absolument splendide. »
PC TEAM

« Nous ne risquons pas d'être déçus par ce produit. »
MICROSIMULATEUR

DISPONIBLE EN NOVEMBRE

http://www.ubisoft.fr

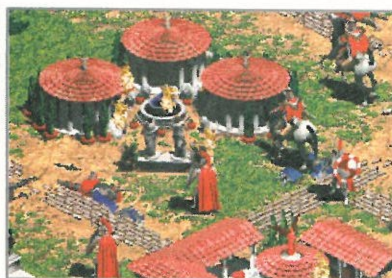




THE ART OF WAR™











crin de cheval, façon infanterie grecque. En fait, quelle que soit la civilisation choisie, les dessins des troupes sont identiques. Si c'est pas une faute de goût, ça...

Où le conquérant frustré se fait éditeur

Frustré, déçu, je cherche le salut. C'est à ce moment-là que je m'intéresse à l'éditeur de cartes. Qu'est-ce qui ressemble plus à un éditeur de cartes qu'un autre, me diras-tu, lecteur attentif ? Eh bien là, surprise, celui d'Age of Empires est tout simplement fantastique. Non seulement il est possible de construire le terrain de jeu dont on rêve, où pourront librement s'ébrouer éléphants et autres mammifères sympathiques, et cela extrêmement facilement (d'autant qu'il existe un générateur de cartes aléatoires très bien fait), mais, en plus, des améliorations surprenantes voient le jour dans ce domaine pourtant bien balisé par la concurrence. Le générateur de scénarios permet en effet de réaliser soi-même des campagnes de A à Z, en y incluant un enchaînement de scénarios dont tous les éléments sont paramétrables : terrain, unités, conditions de départ, cinématiques de début et de fin, textes explicatifs, conditions de victoire des protagonistes et comportements des IA. À ce propos, différents scripts définissant le comportement des IA sont disponibles et, ô joie, ô surprise, entièrement éditables avec les explications ad hoc. Oublions la poignée de critères bidons qui définissaient les IA dans Warcraft II, ici les règles de comportement sont expliquées et l'on pourra agir sur trois types de fichiers : la façon dont l'ordinateur construit sa ville (fichiers .cty), la stratégie qu'il va suivre pour attaquer ou se défendre (fichiers .ai) et enfin sa personnalité (fichiers .per). Avec ce matériel, gageons qu'internet fourmillera bientôt de beaux scénarios historiques...

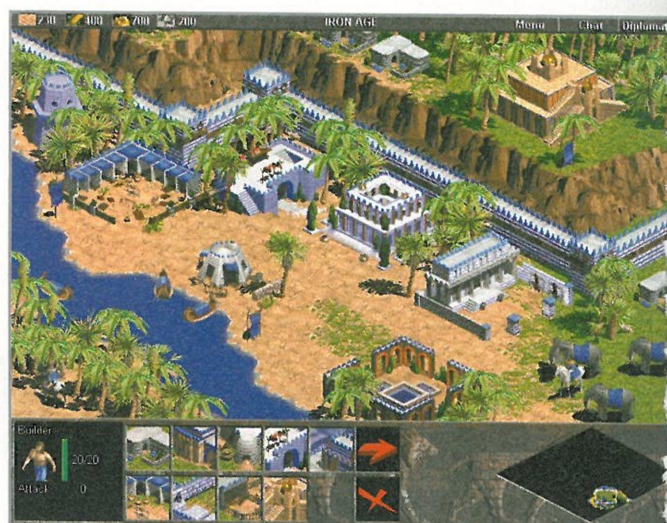
Une ambiance sonore et graphique tout à fait exceptionnelle.

Alors, Bill "Heavens" Gates ou Bill Brother ?

Au final, quel dommage pour le joueur confirmé ! Quel dommage qu'un jeu aussi beau, aussi soigné et réussi au niveau de l'environnement graphique et sonore (je n'ai pas parlé des musiques et des bruitages, qui sont pourtant largement à la hauteur du graphisme), n'ait pas bénéficié d'un gameplay plus innovant ! De ce fait, Age of Empires se limite à n'être qu'un clone de Warcraft II. Un clone absolument superbe, un clone développé, mais un clone quand même. Bref, je conseille aux amateurs de Warcraft de se précipiter, car ils se retrouveront en terrain connu et apprécié. Je donnerai le même conseil à ceux qui veulent faire leurs premiers pas dans le petit monde de la stratégie temps réel. En fait, je les envie même, de pouvoir s'initier au genre avec un produit aussi propre. Mais aux autres, à ceux qui cherchent un jeu plus stratégique, plus innovant dans ce domaine, je conseillerai plutôt Total Annihilation.

Ivan le Fou





▲ Suivant les civilisations et leur état d'avancement (les différents âges), le graphisme des bâtiments changera.



▲ De la barque de pêche à la trirème armée de catapultes, les navires ont souvent une importance capitale.

- \+ Un graphisme d'une incroyable beauté.
- \+ L'environnement sonore et les musiques, superbes.
- \+ L'originalité du contexte historique et l'encyclopédie sur les civilisations antiques.
- \+ Trois éditeurs (carte, IA et scénarios) : une bonne assurance-vie en somme.
- \- La gestion des mouvements est étonnamment mauvaise.
- \- Un seul design pour les unités, quelles que soient les civilisations.
- \- Une stratégie très limitée, à la Warcraft II.

EN DEUX MOTS

Microsoft frappe fort et distribue là un jeu superbe, qui tire pleinement parti du contexte historique riche et peu exploité des civilisations de l'Antiquité. Malheureusement, Age of Empires souffre de lacunes gênantes (la gestion des mouvements) et d'un manque d'originalité total quant au fond : c'est le système de jeu de Warcraft II, à peine amélioré. Les amateurs de stratégie seront déçus.



REFLEXION FAITE

SAUREZ-VOUS DIRE NON
À TOUS LES RÉPLIQUANTS ?

BLADE RUNNER™

LE JEU SUR CD ROM PC

3615 VIRGIN GAMES*
Astuces, infos, cadeaux.
08 36 68 94 95*
*2,23 F la minute

Westwood™ STUDIOS

http://www.virgininteractive.fr
http://www.westwood.com



Joint Strike Fighter est une petite inconnue dans le monde des simulateurs de vol autant au niveau de l'avion piloté que du moteur graphique.

Joint Strike Fighter

Simulation de vol militaire pour passionnés - PC CD-Rom

REMARQUE

Joint Strike Fighter bénéficiera de la possibilité d'utiliser un joystick à retour de force.

TIPS TECHNIQUE

Il semblerait que le soft ne gère pas très efficacement les architectures 32 bits évoluées des K6 et autre Pentium II.



Bien des semaines ont passé depuis mon dernier voyage en Norvège, chez les copains d'Innerloop. Je dois avouer que j'avais alors été fort impressionné par ce que j'avais pu voir là-bas. Non seulement toute l'équipe de cette nouvelle société norvégienne était fort sympathique et jeune, mais de plus je me suis aperçu que nous avions les même goûts et désirs en ce qui concerne la simulation de vol. À cette époque trouble, où les simulateurs (d'une qualité variant entre "excellent" et le "vomitif") qui proposent de chevaucher un F22 pullulent, il était bien agréable de trouver un thème original et même fort en avance puisque les deux avions proposés appartiennent au projet commun de dotation des forces aériennes de l'OTAN.

Les appareils lockheed et boeing

Dans JSF d'Innerloop, vous aurez la grande chance de pouvoir voler sur deux prototypes : le X35b de Lockheed Martin et le X32b de Boeing. Les différences entre les deux appareils sont assez peu marquées pour le moment. On en remarquera toutefois quelques-unes tant au niveau de la charge emportée que de la vitesse. Mais globalement, le comportement en vol et les possibilités seront calqués sur les desiderata des armées des forces de la liberté.



Les armements

Les deux prototypes, pour des raisons de futilité, emportent la quasi-totalité de leurs armements dans des soutes ventrales ou placées sur le coté. Bien entendu, il est possible, pour des missions de frappe avec appui aérien allié, d'emporter quelques armes sur les ailes ; mais on perd beaucoup en possibilités de discrétion. Quelques missiles air-air et air-sol de "tradition" sont proposés : le Aim-9 Sidewinder (guidage infrarouge), le Aim-120 amraam (guidage radar) ou encore le Agm88 harm qui se dirige tout droit sur un signal radar au sol. Côté bombes, JSF devant profiter de la technologie du F22 qui rend ces dernières "intelligentes" (le JFS ne dispose pas à proprement parler d'un pod Lantirn de désignation de cibles), on trouvera des racks de roquettes LAU3 pour les cibles "molles" et des tas de choses expérimentales ; et pour les plus "dures" de ces dernières, les équivalents des Agm84 ou encore des "Submunitions dispensers" tels que l'Agm154.

Oooh, le joli simulateur qu'il est beau !

Le point fort de Joint Strike Fighter est incontestablement le graphisme et le design général : celui-ci est tout simplement superbe, un mélange plutôt réussi entre plaisir de jeu, fluidité et beauté du décor et des avions.

Lorsqu'on passe en caméra externe pour voir son propre appareil, on se rend compte qu'un boulot vraiment énorme a été fourni quant à la modélisation de tous les objets présents dans le jeu. En vue extérieure, un simple zoom (page up, page down) va nous en apprendre plus long : non seulement toutes les voilures, volets et ailerons se comportent comme sur un vrai aéroplane, mais de plus on verra quelques détails croustillants comme les lumières d'approche, la condensation sur le bord des ailes à haute vitesse et incidence, le Hud visible dans le cockpit mais surtout

◄ *Le cokpit et sa vue virtuelle ont été remarquablement réalisés.*

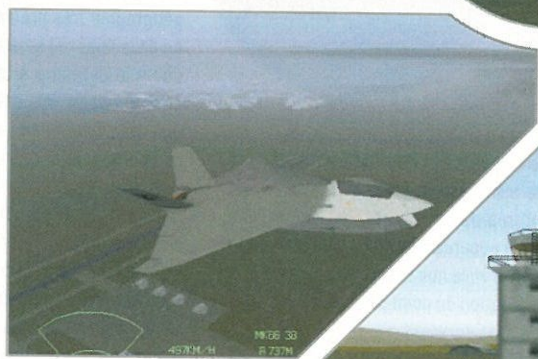
Un rendu en 3D sans accélération époustouflant.



▲ Un décollage dans la bruine, qui pour une fois ne sert pas à masquer une carence technique du moteur graphique.



▲ Les abords côtiers d'une grande ville et ses multiples bâtiments.



▲ Le prototype de Boeing, d'une laideur incontestable.

3Dfx ou non ?

Ici, c'est plus une question de réalité qu'une question de point de vue, mais ce simulateur est censé tourner sur un Pentium 90 à résolution minimale. Des résolutions, vous pourrez d'ailleurs en voir une bonne dizaine si votre carte peut toutefois les supporter (on trouve des résolutions bâtardes «intermédiaires» comme 512*384, 320*200, 540*400) : elles vont du 320*200 au 1154*864. Si vous ne possédez pas de 3Dfx, la qualité de l'affichage à choisir dépendra entièrement de votre configuration en mémoire, de votre puissance CPU et des possibilités de votre carte vidéo. Sachez toutefois que pour les besoins du test, j'ai fait une dizaine de missions en 320*200 et que les graphismes demeurent... (là je prends un risque, attention !) très beaux et en tout cas vraiment supérieurs à ceux de tous les simulateurs pouvant tourner dans ces résolutions.
Le mode 3Dfx en 640*480 n'apporte pas de grandes différences (sauf au niveau des effets) dans le jeu, il assombrirait même plutôt l'écran. Bien entendu, si on possède une de ces cartes, il ne faudra pas s'en priver pour autant, celle-ci ajoutant bien souvent une fluidité accrue.

Faisons un petit essai en bidouillant les deux curseurs de niveaux de détails (des objets et du terrain). Il apparaît en fait que le niveau de détail au sol, réglé sur la moitié, modifie l'aspect du terrain (en temps réel, vous pourrez vérifier) d'une façon plutôt imperceptible. Déduction : pour gagner du framerate, si vous n'avez pas une bécane très rapide, n'hésitez pas à le pousser à la moitié, c'est largement suffisant. Le curseur de détail des objets lui aussi agit d'une manière assez légère sur les avions. Tout au plus, à son minimum l'aéroplane piloté apparaîtra modélisé très sommairement.

l'orifice de sortie du propulseur qui referme son focus suivant la quantité de puissance demandée par la manette des gaz. Un très mauvais point pour les soutes des deux prototypes, qui s'ouvrent non pas sur une soute mais sur... la carlingue. On m'avait déjà prévenu en Norvège, le moteur de ce jeu, à l'instar de celui d'Activision utilisé pour Interstate '76, est très particulier et ne supporte pas les extrusions dans les objets. Le train d'atterrissage souffre lui aussi du même problème et reste immobile au sol. Le design des autres appareils ennemis ou alliés varie d'"excellent" (le Mirage 5 et le Mig29) à "assez bon" (pour les avions de transport comme l'IL76D). Mais dans tous les cas, ils bénéficient de la même qualité de modélisation quant aux aspects extérieurs. Quant aux objets au sol (véhicules, radars, etc.), ils sont tous animés, mais on n'en voit pas des milliers par campagne. Parfois, faut faire un choix.

Sautons dans le cockpit !

Dans le cockpit, les choses ne sont pas en reste par rapport à l'extérieur. Première grande surprise : lorsqu'on agit sur les commandes, les membres du pilote se mettent à bouger avec une grande précision selon l'impulsion effectuée par le joueur (sur le joystick, par exemple). On découvrira la même chose lorsqu'on fera varier l'orientation de l'avion sur l'axe de lacet avec les palonniers : les jambes (représentées en 3D) s'enfonceront doucement pour venir appuyer sur les pédales. La représentation de ce tableau de bord est un délice pur : les M.F.D. (Multi Fonction Display) digitaux et la façon avec laquelle on déplace son champ de vision à l'intérieur de l'appareil font immanquablement penser à EF2000. Les Norvégiens ne se sont jamais cachés de s'en être grandement inspirés. L'agencement des panels est directement inspiré de celui du F22, faute de mieux. Ces derniers seront au nombre de six et comprendront entre autres choses les displays habituels : comme ceux concernant la furtivité, la carte au sol, les systèmes de navigation, les options de l'H.U.D. et du suivi de terrain, et j'en passe... (si si, j'en passe vraiment beaucoup !). La navigation de l'œil à l'aide d'un coolie hat de joystick ou au clavier est un modèle du genre et, cette fois-ci, la tête du pilote ne pourra pas pivoter sur 360 degrés.

Dehors il fait froid !

Le graphisme au sol est d'une bien bonne facture : comme annoncé dans le gros plan sur Innerloop, il y a deux numéros, il ne souffre d'aucun effet de pixellisation, même si le niveau de détails est poussé au minimum. On remarquera de magnifiques effets de lens flare, des levers de soleil vraiment esthétiques, et, en matinée, une légère bruine venant lécher les coteaux des régions survolées. Les arbres et arbustes sont aussi présents sur certaines contrées, et leur présence ne semble pas ralentir l'affichage. Le point le plus important, au niveau du réalisme, est celui de l'impression de vitesse au sol (qui a tant souffert dans nombre de simulations de vol).

Pour la représentation des villes, les démocodeurs venus du froid ont aussi tenu leurs promesses : on survole de grandes étendues composées d'immeubles assez moches ou de jolies maisons de "suburbans" qui s'étendent sur des kilomètres. On regrettera malgré tout le peu de diversité des cités, qui apparaîtront d'une façon fractale. Sur la version bêta que j'ai testée, j'émets un bémol quant aux explosions qui ont trop souvent ralenti l'affichage, plus particulièrement lors des multiples impacts de munitions larguées par les armements dispenseurs. Malgré tout, celle-ci restent assez belles, plus particulièrement lors des destructions d'appareils.

Les armes sont dotées d'un graphisme assez moche (les disperseurs, le canon), celui des missiles excepté (admirez, le phénomène d'"ignition" de ceux-ci, quelques kilomètres après leur lancement. Notons que les missiles offrent une vue de leurs propres caméras internes (paf, encore un grand coup pour le réalisme !) : on pourra



▲ On remarquera une bonne modélisation des appareils présents.


▲ De belles textures, mais pas souvent variées.


▲ La carte de planification. Ici, tout est simple et clair.

donc les voir se choisir un objectif. On l'avait supposé, mais la version bêta le confirme : on ne trouvera aucun nuage dans JSF (en échange, on aura droit à une vision infinie jusqu'à l'horizon, c'est déjà beaucoup), ceci bouffant trop de temps CPU. Par contre, une petite nouveauté, la pluie, fait son apparition par temps humide. Malheureusement, je n'ai pas trouvé le voile noir ni le voile rouge du plus bel effet, mais ce n'est qu'une question de point de vue.

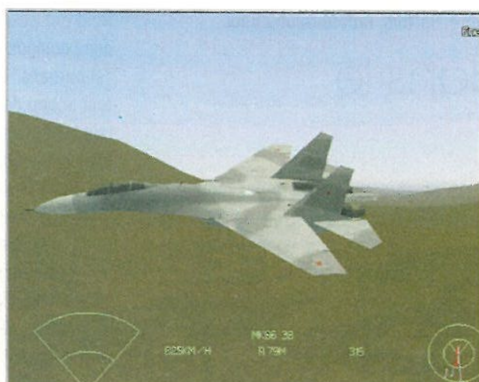
Paroles et musiques

Les sons sont très bien réalisés, dans JSF : du rugissement du moteur aux voix, en passant par le bruit lors du roulage sur la piste jusqu'au choc de l'atterrissage. La musique est quant à elle.... planante. Elle se situe quelque part entre le New Age et du Mike Oldfield. Si vous n'aimez pas, vous pourrez toujours la couper ; mais sachez qu'elles permettent à ce jeu de se démarquer des jeux aux horribles musiques Hard FM de merde qu'on a l'habitude de se payer.

Le jeu

Une question de silence. À l'instar du F22, du B2 Spirit ou des autres avions furtifs tant médiatisés ces dernières années, l'un des atouts principaux du Joint Strike Fighter au niveau défensif sera sa discrétion. Il y a plusieurs méthodes pour réduire la visibilité visuelle et radiative d'un appareil. Pour le côté visuel, les méthodes habituellement utilisées vont du simple habillage de l'avion (peint en dessous de couleur ciel, au-dessus camouflage terrain) aux verrières anti-reflets en passant par la peinture totalement noire (le F117) s'il vole la nuit. Les dispositifs utilisés pour réduire une signature radar nécessitent l'élimination des surfaces sphériques (qui font rebondir les ondes dans de multiples directions), comme celles des entrées d'air ou des profils des ailes. Une autre solution consiste aussi à recouvrir un appareil d'une peinture composite nommée (Ram) absorbant en partie les ondes. Le Joint Strike Fighter bénéficie de beaucoup de ces technologies. Et à tout moment, comme dans F22 Lightning, vous pourrez jeter un coup d'œil sur l'un des MFD qui vous donnera votre signature radar estimée. Bien entendu, celle-ci se modifiera si l'avion présente un aspect moins lisse soute ouverte, train sorti, ou le pire de tout : ECM enclenché ou radar allumé !





Comment voir lorsqu'on est aveugle ?

Votre appareil radar éteint va pourtant bénéficier d'une aide précieuse : celle d'un avion Awacs qui, placé bien en dehors de la ligne de front, fera office de voyeur à longue distance et vous transmettra à vous, ainsi qu'à vos autres équipiers une géographie très précise du placement de l'ennemi. Bien entendu, ce gros appareil sera la cible privilégiée de vos adversaires, et on devra le défendre à tout prix. Si par malheur ce dernier venait à être détruit (en fait, cela arrive parfois), vous ne pourriez plus voler que difficilement en vous servant de points de repère au sol et en allumant le radar d'une façon temporelle.

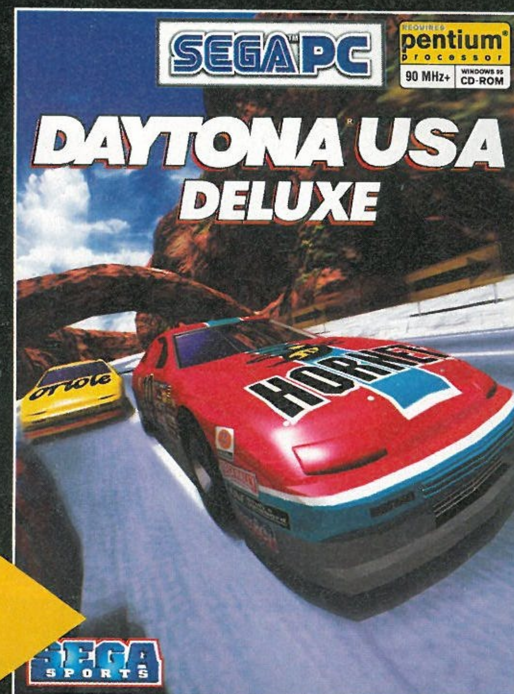
En vous servant de votre furtivité, vous devrez approcher l'ennemi aérien et allumer vos équipements radar au dernier moment, lorsque ce dernier sera assez près pour ne plus pouvoir éviter vos missiles en se dissimulant derrière le terrain. Au contrario de beaucoup de simulations, le radar de votre avion ne "voit" pas à travers les montagnes. Par contre, si vos ailiers sont à une altitude supérieure, ils vous transmettront ce qu'ils apercevront.

Et maintenant, jouons !

Le gameplay ressemble à s'y méprendre à celui d'un EF2000 remis au goût du jour. Les fanatiques (ils sont bien nombreux) s'y retrouveront en quelques minutes, sans aucun problème. Toutefois, il semblerait que le modèle de vol de l'avion varie, dans une large fourchette, entre le réalisme et le ridicule (le train sorti en évoluant à l'envers ne modifie en rien le comportement de l'avion). Mais globalement, en pensant très fort que le vol de ces deux prototypes est modifié par le double système de commandes électriques, on peut presque y croire (mais alors, il faut se le répéter plusieurs fois). Quoi qu'il en soit, cela ne nuira que d'une manière superficielle au fun général.

Le tableau de bord et la manière dont ils sont gérés sont dignes de l'excellent A10-Attack ! de Parsoft (un soft qui trône d'ailleurs aux côtés d'EF2000 et de SU27 dans la ludothèque d'Innerloop). Comme dans le très inexistant IF22, on peut tout actionner à partir de la vue de cockpit virtuelle, en appuyant sur Alt, ce qui provoque l'apparition d'un curseur en forme de main. La chose a été mise en œuvre tant au sol qu'en l'air. Mais les raccourcis clavier ne sont pas oubliés pour autant, ce qui m'amène à parler d'une autre grande idée : la barre des menus. À tout moment, en pressant sur Esc on peut accéder à celle-ci pour modifier telle ou telle option dont la plus intéressante sera la possibilité de changer la résolution de l'écran en plein jeu pour l'adapter à la puissance de l'ordinateur. De même, si le jeu devient trop difficile on pourra activer le mode d'invulnérabilité tout en gardant à l'esprit que la mission ne sera pas prise en compte dans la réussite de la campagne. On trouvera, de même, une façon très intuitive pour assigner les boutons du joystick aux multiples commandes du clavier (elles y sont toutes).





320 Km/h au milieu de 40 bolides en furie... IL VA FALLOIR RUSER !





DAYTONA USA REVIENT DANS UNE VERSION "DELUXE" ENTIÈREMENT REPENSÉE...

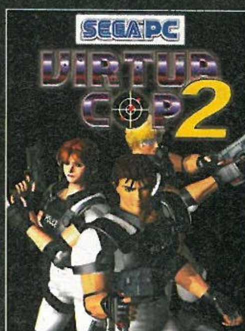
- Deux fois plus de circuits (6) que la légendaire machine d'arcade.
- Une animation fluide et très rapide.
- Deux états d'esprit : furieuse course de stock-cars sur les premiers circuits, conduite chevronnée pour les autres...
- 8 voitures aux caractéristiques réglables et de nombreuses autres surprises.

...POUR VOUS OFFRIR TOUTES LES JOIES DE L'ARCADE CHEZ VOUS !

- Une jouabilité identique à celle de la machine d'arcade.
- Des crashs mémorables déforment votre carrosserie et changent les performances de votre voiture.
- Jouable à 2 en écran splitté et jusqu'à 8 en réseau.
- Compatible avec le nouveau Joystick à retour de force Microsoft® SideWinder™.

Les jeux d'arcade SEGA PC fonctionnent à partir d'un Pentium 90 Mhz avec Windows 95.

BIENTÔT



Vérifiez votre chargeur, ajustez votre gilet pare-balles...





SITE WEB :
http://www.sega-europe.com

SEGA PC

Vous ne verrez plus votre PC de la même façon.

Crédit photo : Collection Cinestar Media Press D.R.

* 2,23F/min - ** 1,29F/min - VIRTUA COP 2, DAYTONA USA DELUXE © SEGA Entreprises Ltd. - BAM

■ JOUABLE SUR **PENTIUM 120 S-VGA CD-ROM X4** ■ EDITEUR **EIDOS** ■ DÉVELOPPEUR **INNERLOOP NORVÈGE**
■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **8 EN RÉSEAU**

Le projet Joint Strike Fighter

L'idée de conception du Joint Strike Fighter est plus qu'une idée fantastique : de sa réussite découleront non seulement les définitions de ce que seront les combats aériens et la domination du ciel dans une période de vingt ans à venir, mais elle permettra aussi au Pentagone de faire de sacrées économies tout en lui offrant une raison légale de donner un coup de pouce à son aviation civile.

Expliquons un petit peu ce tour de force économique. Face à la concurrence grossissante d'Airbus dans le domaine de l'aviation commerciale, où Boeing commençait à grogner un peu au fur et à mesure que le temps avançait et qu'il voyait ses parts de marché menacées, le constructeur regrettait que les lois internationales interdisent aux gouvernements d'aider financièrement les compagnies privées ou semi-publiques. Coup de bol, le haut commandement des armées décida de lancer un concours de prototypes (ce qui est chose courante) pour le projet Joint Strike Fighter. Les principaux intéressés furent les concurrents habituels : Lockheed qui a conçu le F22, et... Boeing justement. Bien entendu, le congrès a dû applaudir des deux mains et a largué, le sourire jusqu'aux oreilles, quelques milliards de dollars d'aide à la conception aux deux constructeurs qui planchèrent comme des fous sur leurs prototypes. (Tiens, j'ai un nouveau concept de complot mondial !) Au final, selon toute vraisemblance, Lockheed remporterait la coupe des coupes et Boeing s'effacerait sans trop rien dire. Bon allez, cessons ces allégations futuristes et non fondées pour vous parler un peu du projet : l'idée générale et officielle du JSF Project est de remplacer à long terme des avions comme le Harrier, le F16, le F18 et.... le tout nouveau F22 qui vient à peine d'accomplir son vol d'essai et qui coûte beaucoup de ronds pour chaque unité produite. Pour réussir le tour de force de faire passer un nouveau budget militaire dans l'administration Clinton, il fallait un avion totalement novateur quant à ses technologies et assez modulable afin d'être mis en dotation sans trop de changements dans les trois corps d'armée (quatre si l'on compte l'US Marine Corps). Mais le JSF ne serait en fait qu'un F22 amélioré, bénéficiant de la furtivité et du design de celui-ci tout en profitant d'une multitude de systèmes d'avionique expérimentaux. Quoi qu'il en soit, ce sera un bien bel avion et il n'aura même pas besoin de voir le jour : son projet sera déjà en soi une réussite économique.

Deux prototypes dont on ne sait que bien peu de choses.



▲ *Largage de bombes à basse altitude.*


▲ *Grâce aux contre-mesures, ce missile rate lamentablement mon appareil.*

La radio

Au cours du jeu, il faudra communiquer à ses ailiers. Comme c'est souvent le cas dans ce type de jeu, les ordres ressemblent à une version largement améliorée par rapport à celle disponible dans EF2000, et sera facilement accessible : avec une seule main et en cinq secondes, on peut demander à l'ailier numéro 2 d'éteindre son radar et de n'attaquer une cible que s'il a été illuminé par le radar de cette dernière.

L'intelligence artificielle

L'IA des ennemis est plus que bonne, et il semble qu'elle soit enfin adaptée à l'appareil dans lesquels ils évoluent. Plus question par exemple de voir un gros transport tenter d'éviter un missile en entamant un looping. Au contraire, dans un Mig29, l'ennemi fera des figures impressionnantes pour se mettre à portée de tir ou se placer dans vos six heures .Il sera donc un redoutable adversaire dans un combat aérien.

Les campagnes

On trouvera quatre campagnes dans JSF : l'Afghanistan revisité par les cocos, la Colombie et son cartel de barons de la drogue, la Corée et... La péninsule de Kola (ou la majorité des SSBN soviétiques baignent dans les eaux moches du détroit de Mourmansk). Autant vous le dire, les deux dernières missions (qui, je crois me souvenir, étaient superbes) n'étaient pas disponibles dans la bêta version testée, et je ne peux donc pas m'étendre sur leur intérêt global. Leur nature, dans l'ensemble, est dynamique, c'est-à-dire que d'un jeu à l'autre le terrain évolue, les objectifs et la ligne de front se dessinent doucement et le joueur a toute liberté quant à son action. Le terrain est énorme, il est grand d'une dizaine de millions de miles carrés, sur lesquels ont été dessinés les emplacements des bases, des routes et


▲ *Le très précieux Lens Flare.*

des chemins, les étendues forestières et les villes.

La carte de planification est très claire et offre de nombreuses possibilités quant aux choix des waypoints et des autres options habituelles dans ce genre d'interface. Un bon point supplémentaire pour les cartes du terrain, superbes et très fiables, en ce qui concerne les courbes de niveaux affichées. Malheureusement, en voulant trop copier, on reste bien souvent en retard au niveau du gameplay : on regrettera la possibilité d'assigner diverses tâches pré-planifiées aux ailiers et aux appareils alliés, et, dans le même genre de trucs dérangeants, on regrettera que la carte de planification ne se mette pas systématiquement à jour en temps réel ; il faudra donc réussir des missions ou passer du temps pour voir les choses évoluer. Comparé à ce que sera sans doute l'équivalent de ce système dans le F22 A.D.F. de DID, on reste ici bien en retard.

Le dogfight

On trouvera une option sur la page d'interface principale pour se faire un jeu en mode Combat rapide. Dans celui-ci, vous choisirez le lieu où se déroulera le duel aérien, l'heure et la météorologie (en gros, pluie ou pas pluie). Vous pourrez aussi choisir un duel en autorisant uniquement les canons, ce qui sera le mode idéal pour s'entraîner au Dogfight. Comme dans Space Invaders, vous devrez éliminer plusieurs vagues d'adversaires allant du Mirage 5 aux transporteurs.

Le mode multijoueur

Le mode multijoueur n'a été testé que peu de temps face à un adversaire coriace (Pete Bull). Il semble que de bonnes possibilités de duels aériens soient possibles avec cette option, et on regrettera l'absence de missions en collaboration.

Bob Arctor

- \+ Le moteur graphique : du «rarement vu» !
- \+ L'astucieux pompage de plein de bons jeux.
- − Encore un foutu prototype !
- − Le mode multijoueur, qui semble fort décevant.
- − Pauvreté des innovations du gameplay comparativement à EF2000.

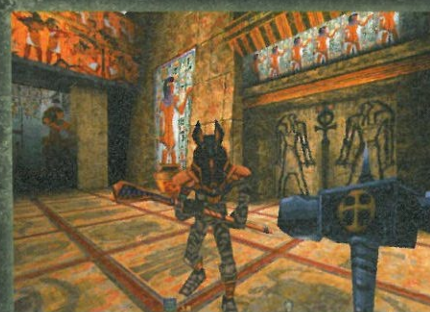
EN DEUX MOTS

Un excellent produit, à acheter si on veut à la fois une bonne simulation ou bénéficier d'un jeu muni d'un engin graphique d'une grande beauté. Les fanatiques de simulations réalistes ne seront pas trop déçus, si on fait abstraction du modèle de vol qui m'a paru décevant.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
83	88	85

Le troisième Cavalier est sorti des ténèbres et menace l'humanité...
Partez en croisade pour combattre Eidolon et tous ses Sbires.
Affrontez la mort, la guerre et la famine...





Disponible sur PC CD-ROM en version Française

"Un croisement inédit entre Diablo™ et un Quake™" Génération 4

Des graphismes exceptionnels dans un environnement entièrement interactif.

Un Univers de jeu de rôle très fort : sorts, pouvoirs et armes jonchent votre parcours.

Un mode multijoueur étonnant : jusqu'à 16 joueurs en réseau.

HEXEN II™

Faites votre prière...

Edité par



Développé par





Distribué par ACTIVISION®

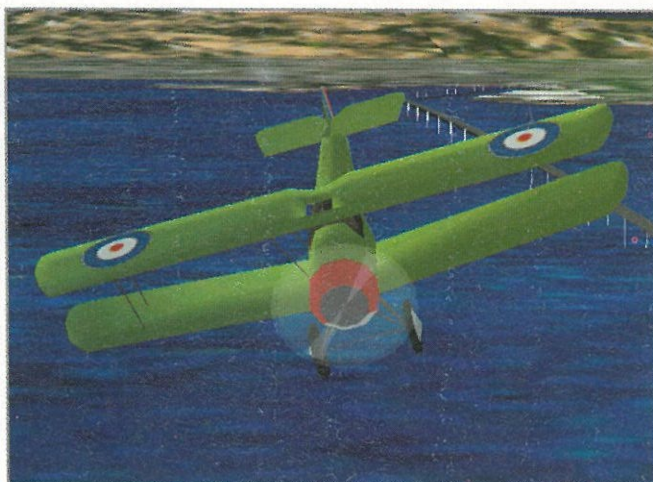
Distribué par Ubi Soft

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE)

http://www.ubisoft.fr



La sortie d'une nouvelle version de Flight Simulator est toujours une fête en soi, mais celle-ci est particulièrement réussie.



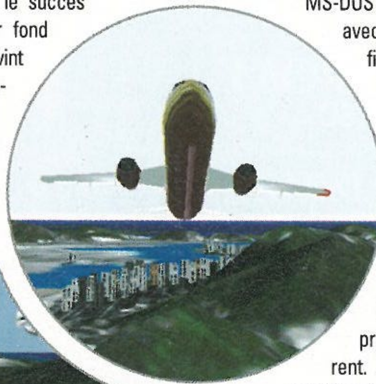
Microsoft Flight Simulator 98

Simulateur de vol pour tous publics et fanatiques - PC CD-Rom



▲ *Survol de Hong-Kong, une ville détaillée en haute résolution.*

Cela fait déjà quelques années que Microsoft détient la part principale du gros gâteau qu'est le marché des simulateurs de vol civils. L'origine de ce succès réside sans aucun doute dans sa collaboration avec la société Sublogic, dont le génial boss, Bruce Artwick, développa le premier Flight Simulator sur Apple 2 et TRS80 en 1979. À cette époque trouble - où je redoublai la classe de 5e à l'école privée Saint-Exupéry - (NDRC : forcément ! de Versailles), peu de personnes auraient eu le cran de parier sur le succès commercial d'un amas de gros pixels sur fond d'écran monochrome. Pourtant, Flight Sim devint très vite le best-seller sur ces deux plates-formes. Artwick se fit bien vite courtiser par IBM et Microsoft pour que son produit se trouve au premier plan de la ludothèque de la machine que les deux acolytes se préparaient à lancer sur le marché. Dès lors, les versions de FS se multiplièrent comme autant de petits points noirs sur le gros pif de pomme de terre. Les amateurs, parmi lesquels on comptait de plus en plus de "vrais" pilotes, plébiscitèrent le titre et le portèrent aux nues des charts de ventes de jeux de par le monde.

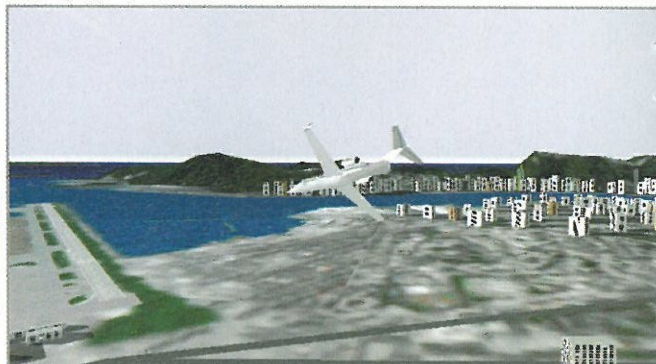


Passons sur les différentes évolutions de Flight Simulator à travers les âges. L'année dernière, cependant, la mutation d'un produit MS-DOS en bête de course sur le circuit Wind 95 s'opéra avec une rare transparence. En effet, ledit produit profitait pleinement de toutes les fonctionnalités du nouvel OS de Microsoft, tout en conservant une fluidité accrue. En prime, on notait de nouvelles fonctionnalités fort intéressantes et excitantes ainsi que, bien sûr, de nouveaux appareils.

Le début de la conception de Flight Sim 98 remonte à la période qui suivit immédiatement celle de la sortie de FS 95. Là, les équipes de développement tentèrent - tant bien que mal (plutôt bien en fait) - d'adapter le produit d'un Operating system à un autre fort différent. La chose devint quasiment une obsession et constitua leur souci principal dans un cahier des charges déjà bien rempli. En jetant un bref regard en arrière, sur FS 95, on constate que ce dernier ne se démarque pas tant que cela d'un Flight Simulator 6. Cela tombe fort bien, car les fans qui ont beaucoup investi, financièrement, pour vivre à fond leur passion (création d'aventures, de nouveaux appareils, de textures ou de scéna-

▼ *Panel du Boeing aux panneaux restreints au possible.*





Les nouveaux avions

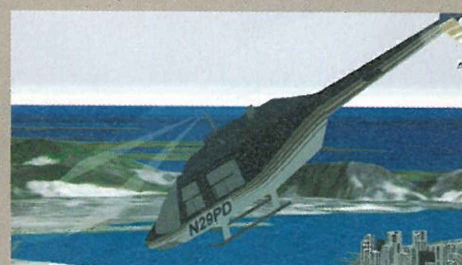
Tout amateur de FS qui se respecte, moi y compris, aurait regretté l'absence de nouveaux appareils. Fort heureusement, FS '98 en propose trois. Le monde est décidément bien fait.



Parmi les nouveaux venus, on notera l'apparition du C-182S de Cessna, devenu, dix ans après, le successeur du célèbre Skylane, et qui bénéficie d'un train fixe et d'une vitesse de décrochage inférieure de 10 km/h à son illustre prédécesseur.



Le Learjet 45 est le fleuron technologique de l'aviation d'affaire. Avec sa carlingue entièrement constituée de métal pressurisé, il est mué par une propulsion turbo-soufflante

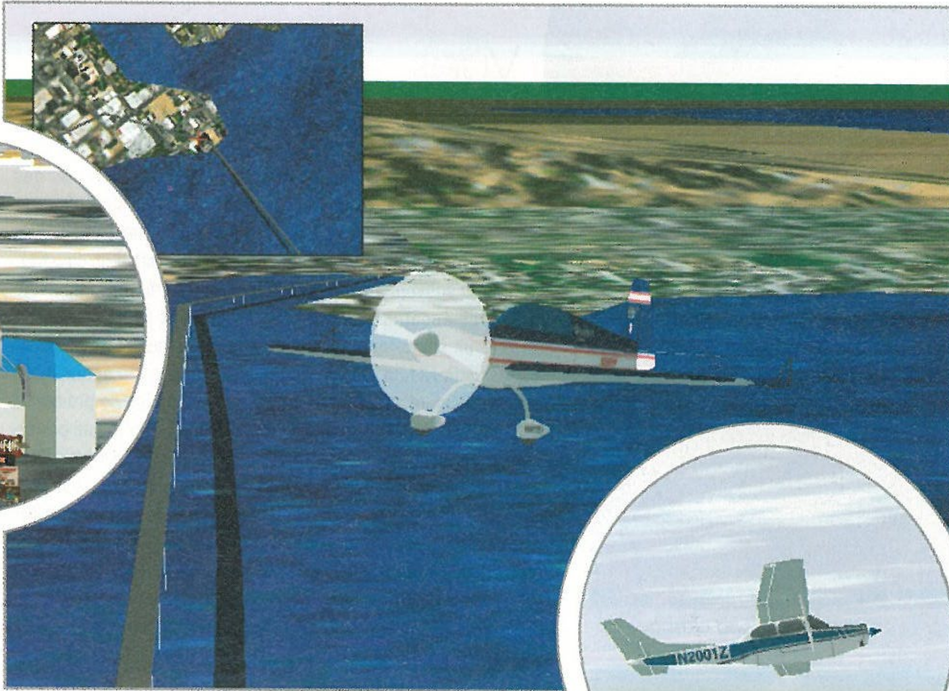


Le Bell 206B JetRanger III n'est rien de moins que le premier hélicoptère présent dans une version commerciale de FS. Il est l'engin rêvé pour apprendre en douceur le pilotage et les joies du pas cyclique, et cela concerne aussi bien le débutant que le pilote d'avion chevronné. Ce dernier devra reprendre nombre de choses à zéro.

rios) auraient pu concevoir une haine tenace envers les équipes de programmeurs.

Cela aurait été un trop grand risque que de couper totalement les joueurs de l'incroyable bibliothèque de scènes, de dizaines d'avions, de textures ou de tableaux de bord conçus au fils des ans. Dans FS 98, les choses vont un peu changer. En effet, même si la compatibilité de cette nouvelle version avec les appareils créés à l'aide de Flight Shop Pro nous a été garantie par Microsoft, il n'en sera pas de même pour les panels (nom "branché" pour qualifier les tableaux de bord), puisque ceux-ci seront intégrés dans un moteur d'affichage totalement différent (ce qui me permet, avec une grande habilité, d'aborder le sujet du graphisme).





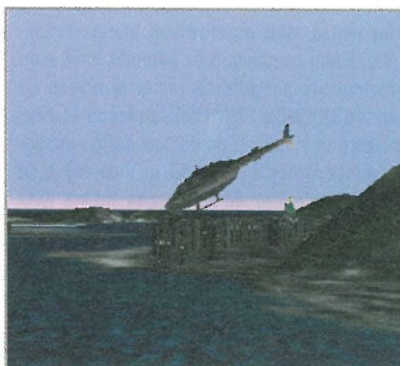
▲ Le relook complet des textures donne à la carte de navigation une lecture beaucoup plus claire.

Graphisme

Plusieurs grandes surprises nous attendent. L'un des changements, au niveau des tableaux de bord, se situe dans l'agencement des différentes parties les constituent. Soit, on retrouvera les sempiternels panneaux secondaires (manettes des gaz, Vors et autres instruments radio-navigation), mais la plupart d'entre eux seront désolidarisés de la plaque principale. Ceux-ci apparaîtront sur l'écran, suivant l'appareil choisi, au petit bonheur, après avoir enclenché une combinaison de touches. Souvent, on regrettera l'emplacement par défaut que prendront ces derniers, et bien qu'il soit toujours possible d'y remédier en les déplaçant à la main. On regrettera surtout de ne plus pouvoir les bidouiller ou en créer de nouveaux avant la sortie d'un outil dédié. Microsoft nous promet qu'il devrait faire son apparition, très peu de temps après la sortie du jeu. Le graphisme des tableaux de bord est malgré tout très mignon et très fonctionnel, et ceci est encore plus apparent lorsqu'on utilise une carte graphique accélératrice. De même, certains détails seront plus ou moins visibles suivant la résolution graphique utilisée et ces panels iront enfin se placer de façon correcte en fonction de cette dernière. Pour remédier aux divers soucis engendrés par les placements, on constate que FS 98 gérera les multiples écrans qui devraient faire leur apparition dans la prochaine mouture de Windows. On observera aussi, avec grand intérêt, les animations des manettes des gaz, des volets ou des spoilers, à pas progressifs et ombrés, ceux-ci pouvant êtres assignés au joystick, à la souris, ou au throttle (si on en possède un).

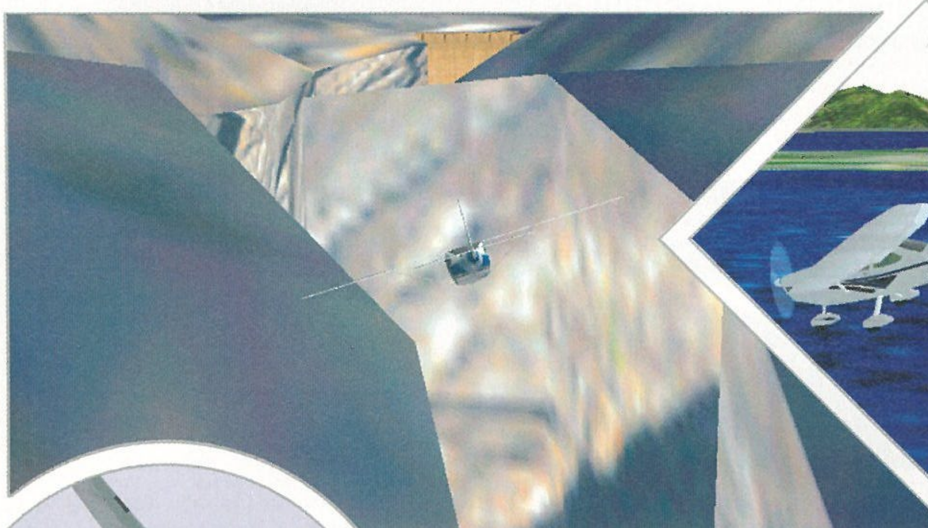
Le Panel du Bell-Ranger : une multitude de détails ▶.

Le modèle de vol de l'hélicoptère semble être précis. ▼





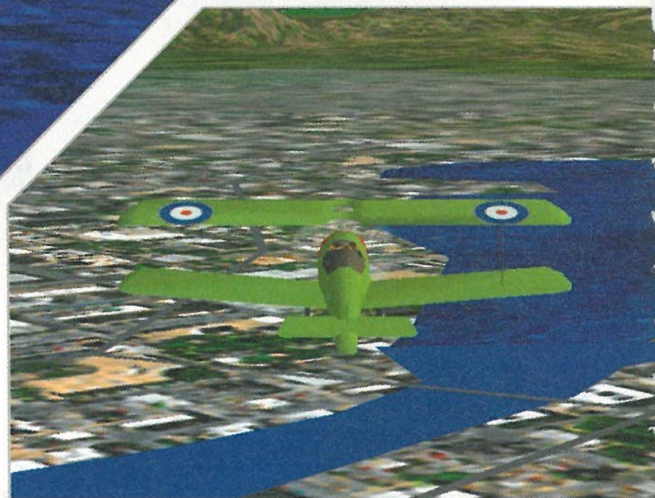
Microsoft Flight Simulator 98



▲ Le pilote débutant devra prendre en compte les phénomènes de turbulences générés par la présence de roches calcaires.

On pourra enfin voir l'hélice ou les pales tourner pendant le vol.





▲ Le biplan : un moyen sympa de découvrir de jolis paysages.

Vues

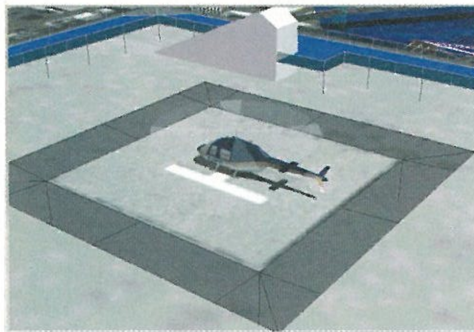
Un nouveau type de vue vient de faire son apparition : le cockpit virtuel reprend le système de visualisation dont on dote la plupart des simulateurs de vol militaires au fil des années, à savoir la possibilité de jeter un coup d'œil dans la cabine et de promener son regard dans un champ circulaire grâce à une combinaison de touches ou au Hat d'un joystick. Mais bien souvent, on regrettera la pauvreté du graphisme interne des appareils. En effet, à part celle de l'hélicoptère, on assiste à un show-room d'environnements 3D assez grisâtres et moches. Enfin, il faut tout de même avouer que cette option manquait cruellement : auparavant, le pilote était obligé de promener son regard et son tableau de bord collé dessus, sur la vue principale. De plus, dans ce mode de vision, on pourra enfin voir l'hélice ou les pales tourner (illusions d'optique incluses) avec des animations différentes selon le régime moteur, ce qui conjointement au son rajoutera encore un très bon point au niveau réalisme. Dans la "chase view" où apparaît l'appareil flottant dans le monde extérieur, on remarquera une très bonne qualité de modélisation des nouveaux appareils, malgré un manque évident de détails.



▲ Le canyon : un grand classique de la simulation d'avion.

Direct 3D

Avec cette nouvelle mouture, impossible de parler du graphisme des paysages extérieurs sans aborder le sujet des cartes d'accélération 3D. L'un des intérêts les plus marquants de Flight Simulator cuvée 1998 consiste en la possibilité de brancher l'une de ces petites choses magiques et rigolotes sur le PC. Ainsi, on pourra éviter les tressautements au niveau de l'image pour les configurations les plus lentes, mais aussi réviser toutes les textures externes à la sauce Mip-mapping. Bien entendu, si on n'en est pas muni, il sera toujours possible de régler le niveau de détails et la résolution (de 320*200 à 1280*1024), de façon à adapter la finesse et le nombre de détails à un confort de jeu raisonnable. La différence est telle, grâce à Direct 3D, qu'il est facile de parier qu'avec un joystick à retour de force, une bonne 3Dfx constituera le prochain achat d'un pilote qui se respecte. Avec Direct X 5, il sera désormais possible de jouer selon la puissance de la bécane, en 800*600 avec une carte 3D nantie de seulement 4 Mo. Un menu d'options dans le panneau de choix du pilote d'affichage permettra de régler des paramètres de textures (Mip-mapping, Flou sur textures etc.). Il sera très agréable de voler avec une 3Dfx tant au niveau de la vitesse d'affichage que du nombre de détails, mais on pourra observer certaines pistes d'aérodromes devenir moins visibles à quelques kilomètres sans options 3D activées.





Oh, les jolis nuages !

De façon globale, nous n'avons pas remarqué de grandes différences par rapport à FS 95, tant au niveau des textures que de la gestion météo : malgré le fait qu'un coup de réchauff' carbu soit plus que jamais indispensable pour un bon vol lors du Réveillon, on déplorera l'absence de textures hivernales. La météo, quant a elle, ne semble pas vraiment avoir bougé, et on retrouvera nos bon vieux nuages à l'aspect aussi cubique qu'un assemblage de gros Légos blancs.

Interface

Depuis FS 95, tout est régulé par un système de menus. On ne notera pas de trop grands changements dans cette partie, sauf au niveau de la facilité d'accès. Un grand pas en avant a néanmoins été fait dans le panneau de création des vols, plus précisément quant au choix de l'aéroport : ici, nous allons nous trouver face à une base de données à neuf critères de recherche. Il sera non seulement possible de choisir une piste en cliquant sur une carte mondiale ou en la recherchant par son code d'immatriculation, mais aussi par une recherche sur sa région, par la ville la plus proche ou encore par l'État dans lequel elle se trouve.

Le jeu multijoueur

Bonne nouvelle : avec ce nouveau titre, FS voit le retour de l'option réseau. À nous donc les courses aériennes, les trophées divers et la possibilité de confronter nos compétences à celles d'un grand pilote anonyme. En effet, non seulement vous allez pouvoir jouer en réseau local ou par liaison modem, mais vous pourrez, à partir du jeu, vous connecter sur la très gratuite Internet Gaming Zone où vous trouverez nombre de vos confrères, tous prêts à accueillir un pilote de plus dans leurs rangs.

myth™

LES SEIGNEURS DAMNÉS



LORSQUE L'ENNEMI A UNE TÊTE EN 3D, ELLE EST PLUS SIMPLE À TRANCHER !

- Le premier jeu de sa catégorie à proposer un environnement en véritable 3D et rendu réaliste des paramètres physiques du terrain et des objets : les morts restent sur le terrain, les tirs du sommet des collines portent plus loin, les mouvements des troupes sont affectés par le relief et le type de sol...
- Une formidable épopée de 25 missions qui vous entraînera dans un monde fantastique, au cœur d'une guerre titanesque entre les forces du Bien et du Mal.
- Une intelligence artificielle novatrice et extrêmement développée pour un défi stratégique et tactique encore jamais proposé dans un jeu en 3D temps réel.
- Des tactiques de combat redoutables : vos adversaires ont leurs caractéristiques propres et coordonnent leurs stratégies pour vous anéantir.
- Plus de 10 types d'ennemis redoutables et terrifiants à combattre.
- Lancez de puissants sortilèges sur les champs de bataille.
- Jusqu'à 250 unités humaines simultanément et plus de 10 types de formations possibles.
- Nombreuses options réseau : réseau local ; modem ; connexion directe via internet (jusqu'à 16 joueurs) et le serveur dédié de Bungie.
- Conditions climatiques et éclairages dynamiques sur les terrains, les troupes, les projectiles....







EIDOS INTERACTIVE

Distribué par Eidos Interactive France
6 Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex



BUNGIE

Pour plus d'informations
www.eidos-france.fr
3615 EIDOS*
08 36 68 19 22*
* 2,23 la minute







Avec ou sans cartes 3D ?

Ces quelques clichés vous donneront une idée du graphisme du jeu avec et sans cartes accélératrices, et à différentes résolutions.


640*480


640*480 3DfX


800*600 3DfX

Le joystick Sidewinder Force Feedback

Bien que FS 98 soit tout à fait compatible avec n'importe quel autre vibro, il faut avouer que posséder un Sidewinder justifie en soit l'achat de FS pour tirer le meilleur de l'engin. Mais l'inverse est tout aussi valable. On tirera le meilleur du prince des joysticks dans ce logiciel qui semblerait presque avoir été développé à dessein. Pour la première fois, dans l'histoire de l'informatique (si on exclut les visites de newsgroups d'images de pingouins), le plaisir sera là autant pour la vue que pour la main. On s'en rend compte plus particulièrement au décollage et pendant les décrochages où la manette s'avérera être d'une grande utilité pour s'en sortir vivant. De multiples "mouvements" de l'engin pourront être perçus, comme lors du roulage ou bien d'une correction trop hâtive dans un sens puis dans l'autre sur l'axe de roulis. De même, le plaisir changera suivant l'avion choisi : des doux retours de la manette avec le planeur, à l'impressionnante sensation de dureté de l'hélico, la sensation sera toujours aussi réaliste et extraordinaire. Si vous hésitez sur le matériel à acheter pour accroître le feeling du jeu, allez donc d'abord essayer l'engin. Il est à parier que vous repartirez avec et que vous ferez de sacrées économies en matière de cockpits construits en bois et en capsules de lait.



Expérience sonore

Dans FS 98, nous allons aussi avoir droit à une grande fidélité de reproduction d'environnement sonore : ici les bruits ont étés samplés avec soin, plus particulièrement ceux de la propulsion. D'une grande fidélité pour chacun des appareils : on entendra avec délice les bruits de moteur, lorsqu'on pousse la manette des gaz qui changera ceux-ci sans à-coups audibles.

Cités du monde et aéroports

Dans cette nouvelle édition, nous ne trouverons rien de moins que l'ensemble des scénarios principaux que Microsoft avait commercialisés au fil des ans : New York, Hawaï, Paris, Japon, les Caraïbes et Las Vegas. Ainsi, si l'on compte les quelque 3 000 aéroports et aérodromes, les 20 000 villes américaines détaillées et la quarantaine de cités du monde incluses, on considérera avec respect la bibliothèque qui semble assez importante pour qu'on puisse bien se balader de par le monde sans jamais s'ennuyer.

Scénarios et défis

Une bonne vingtaine d'aventures sont présentes dans la version commerciale. Elles offrent une bonne palette de scénarios, qui vous mettront aux commandes de toutes sortes d'appareils. On note une recrudescence de missions de transport à des fins médicales (une réminiscence d'Urgences ?). Quand à la centaine de "défis" proposés, ils permettront au pilote de mesurer son expertise et sa maîtrise du contrôle de l'avion pris en pleines turbulences, en vol inversé ou au milieu d'une purée de pois londonienne.

Apprentissage

A l'instar du précédent FS, de très nombreux outils sont inclus pour aider le pilote débutant dans son apprentissage de vol. On dénombrera notamment 25 leçons d'apprentissage qui couvriront l'ensemble des appareils proposés. Celles portant sur le pilotage de l'hélico seront indispensables à la compréhension du jeu, pour le nouveau venu. Certaines d'entres elles permettront d'enclencher la commande instructeur, et ce afin d'assister d'une façon passive à un cours (à l'instar de ce qui était proposé dans FS 95). On profitera des voix de l'ATC (Air Trafic Control), qui donneront vie au professeur, et vous corrigeront si nécessaire. Malheureusement, votre instructeur a la fâcheuse tendance à s'endormir aux commandes, et si vous vous éloignez un peu trop de la route indiquée ou si vous ne suivez pas les ordres dans un temps donné, le programme s'emmêle et perd les pédales.

Gameplay et qualité de simulation

Après quelques heures de jeu avec l'engin, il apparaît au prime abord que celui-ci, tout en ne constituant pas totalement une nouvelle mouture du jeu, au contrario de son prédécesseur immédiat, vaut très largement le coup tant pour un nouveau pilote virtuel que pour l'amateur éclairé. Le premier constat porte sur le moteur de jeu qui, dans la majorité des points, reste semblable à celui de la dernière version : on retrouve toujours le même placement des textures, et le graphisme sans cartes 3D s'est un peu amélioré tout en jouissant d'évolutions techniques certaines. Une aubaine pour le gameplay. Mais le domaine où FS 98 excelle, par rapport à son ancêtre en ligne directe, est sans conteste celui du réalisme. L'amateur de grandes simulations ne manquera pas d'ailleurs d'en convenir. Ici, le modèle de vol des appareils semble être d'une rare acuité. On retiendra, pour appuyer ce point, l'un des arguments commerciaux (mais néanmoins bien réels) de Microsoft : celui de faire valider ses appareils par leurs constructeurs respectifs. Pour mémoire, cette année, Microsoft a fait le tour des entreprises pour inclure de nouveaux appareils ou faire modifier, grâce aux conseils avisés de ces derniers, les modèles de vol existants de tous les appareils présents dans le jeu. On trouvera donc des améliorations sur le C-182S Cessna et l'Extra 300. Quant aux caractéristiques de vol du Learjet 45, elles ont été directement testées par les pilotes du constructeur, avant accréditation.

Bob Actor


▲ *Tableau de bord du Learjet 45.*

- \+ L'ouverture sur les nouvelles technologies.
- \+ La compatibilité Direct 3D.
- \+ La présence d'un hélicoptère.
- \+ Le plaisir de voir une nouvelle version.
- − Le noyau du jeu qui reste inchangé.
- − Certains panels bien peu pratiques.
- − Le manque de changements des textures extérieures.

EN DEUX MOTS

Du grand Flight Simulator. Malgré quelques défauts dus au peu de changements dans le noyau du moteur de jeu et le problème d'incompatibilité ascendante des panels, Microsoft met la grande aventure aérienne à notre portée, l'innovation technologique tous azimuts en plus.



Cet hiver on vous met le feu sur PC

Codemasters

LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

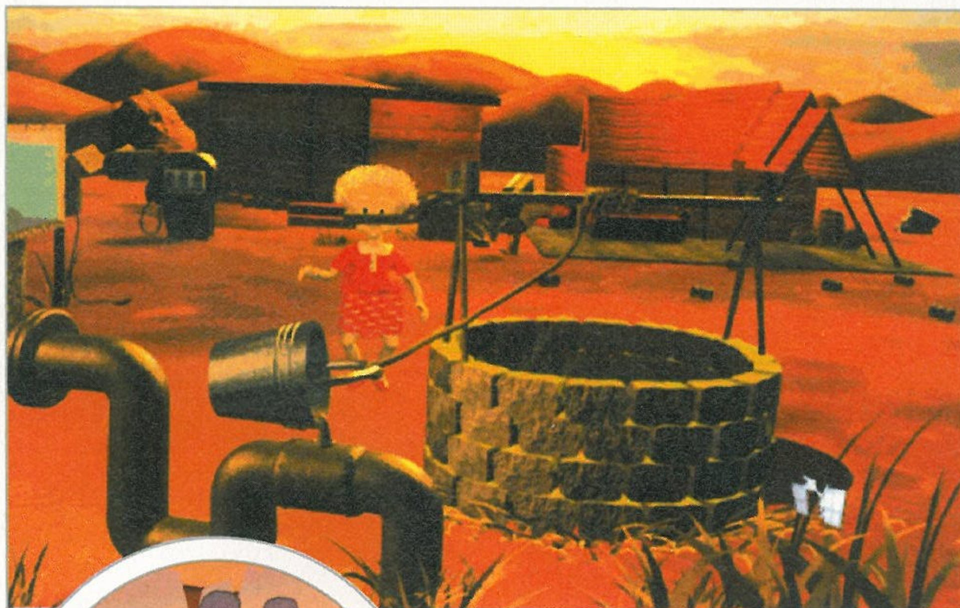
TOCA

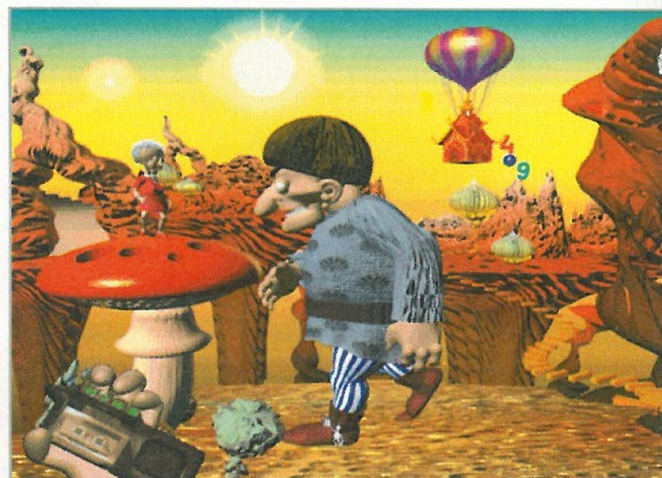


La chasse au lapin a commencé. Préparez-vous à un choc de taille.

Dementia

Aventure - Tous joueurs - PC CD-Rom





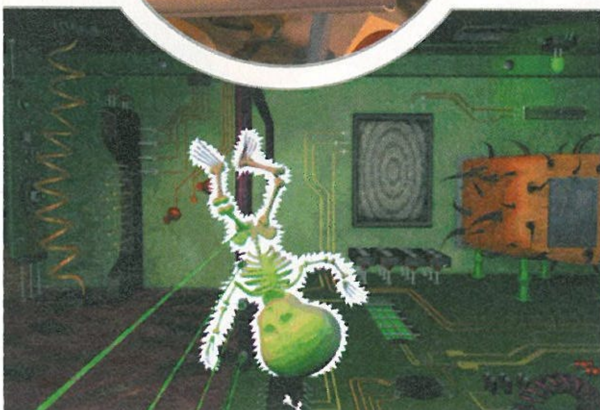
▲ Pour utiliser le magnétophone, il suffit de cliquer dessus avec le bouton droit de la souris. Il vous donnera quelques indications, mais son utilisation est très limitée.



Dans un lointain pays, vivait une famille paisible. Dans la petite maison, les batailles étaient fréquentes entre le père, beauf moyen au ventre gonflé par des années de picole à la bière, la mère qui joue à la midinette malgré son grand âge, les trois enfants aux rites étranges, le bébé et la grand-mère poivrôte. Leur vie aurait pu continuer ainsi dans les cris, les batailles et la fureur si, une nuit, on n'avait pas dérobé le livre de cuisine de la mamie. Un livre de cuisine, me direz-vous, quel vulgaire objet dans notre monde où nous ne prenons plus la peine de nous faire de bons petits plats. Fini les pommes de terre à l'oignon, parsemées de lard fumé, dont les effluves parfumaient la cuisine, et la raie au beurre noir parsemée de petites câpres gris-vert surnageant dans la sauce. Mais il n'en est pas de même pour une grand-mère. Son livre de cuisine, c'est l'ami qui l'a suivie depuis son enfance, le conseiller intime qui a résolu tous les problèmes quotidiens. C'est un peu de magie aux senteurs lourdes de secrets, dans ce monde désormais sans pitié. Son vol fait basculer l'univers de la pauvre vieille sans défense, et celui de la famille qui l'entoure par la même occasion. Surtout que le malfaiteur n'a pas hésité, pour commettre son horrible forfait, à éjecter la maison dans l'espace (carrément !) avec tous ses occupants. Heureusement, super-mamie est saine et sauve. Elle retrouvera ses biens grâce à ses pouvoirs spéciaux (sa flatulence est légendaire) et à votre intelligence imparable.

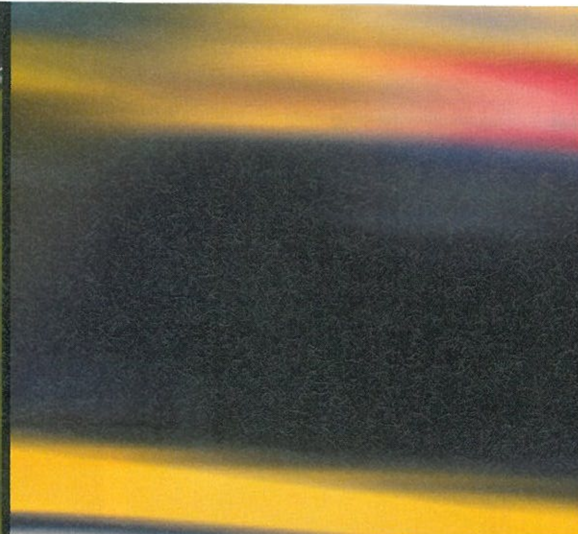
La galaxie lapinesque

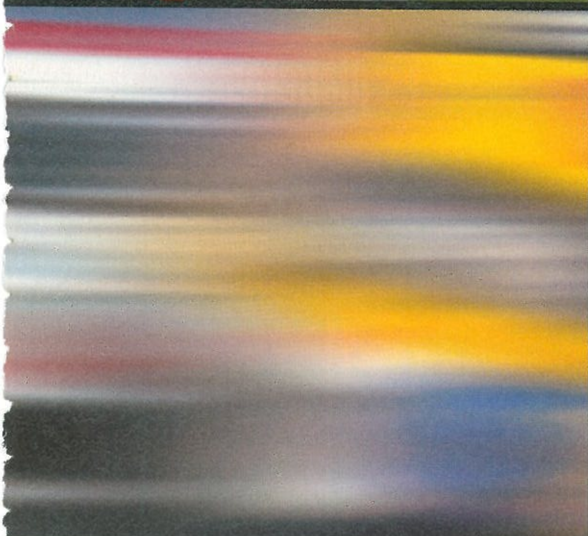
Dans un espace cartoonesque, jusqu'aux confins les plus loufoques de la galaxie, et cela malgré votre grand âge, vous partez à l'aventure pour retrouver les membres éparpillés de votre famille et corriger le malotru sans scrupule qui a volé votre bien le plus cher : le lapinus brigandus, maître de l'ombre déjà connu de vous par ses crimes féroces. Eh oui, l'ignoble individu n'est qu'un vulgaire lapin. Enfin, saluons l'équipe de programmation qui a su dévoiler l'hypocrisie de la bête. Ah ! Quand on était gamin, on en a soupé, de l'animal aux allures sirupeuses, dégoulinant de guimauve que nos parents nous fourraient dans le berceau. Moïse a mis à bas le veau d'or. L'idole lapine, de même, a été renversée. Sachez que ce n'est pas la seule à être démasquée dans ce périple rocambolesque. D'autres, comme la créature de Roswell, tomberont sous nos fougueux coups de boutoir. En avant, hardi chevalier ! Pas de quartier aux clichés ! À travers les six planètes à visiter, dont votre propre maison, l'ennemi vous met à l'épreuve en offrant à votre courage des énigmes à la logique fantaisiste. Pour arriver au bout de vos peines, il vous faudra aussi aider des êtres sans défense à

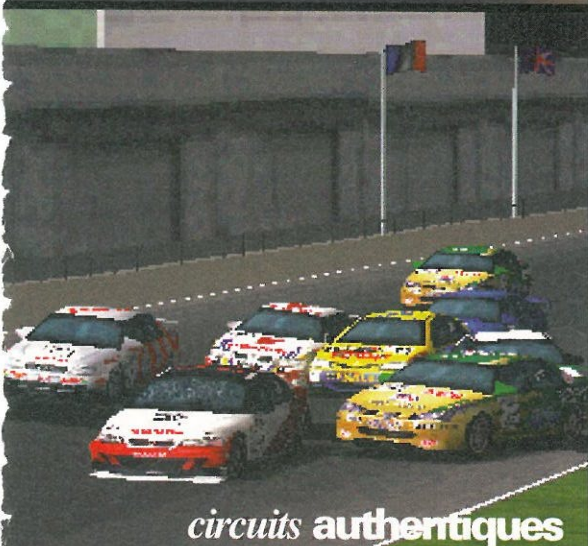


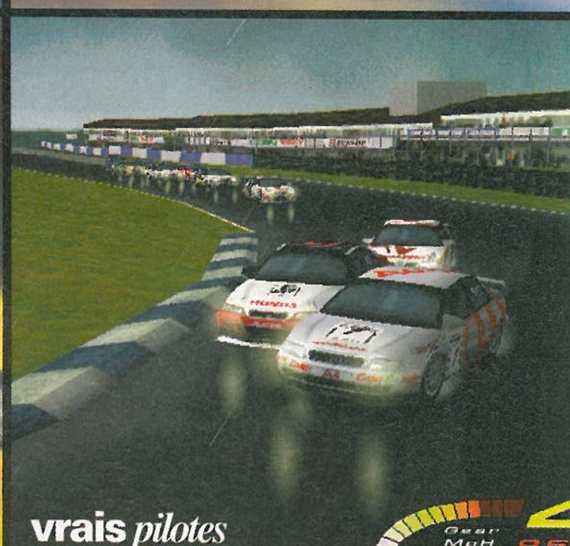


◄ Pour comprendre la psychologie de votre personnage, il suffit d'apprécier la grosseur de son crâne aux rayons X. Elle travaille trop du chapeau, maintenant, j'en suis sûre.

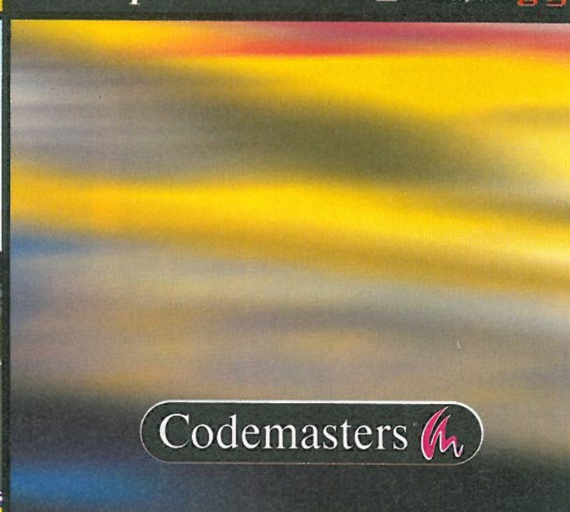

voitures réalistes




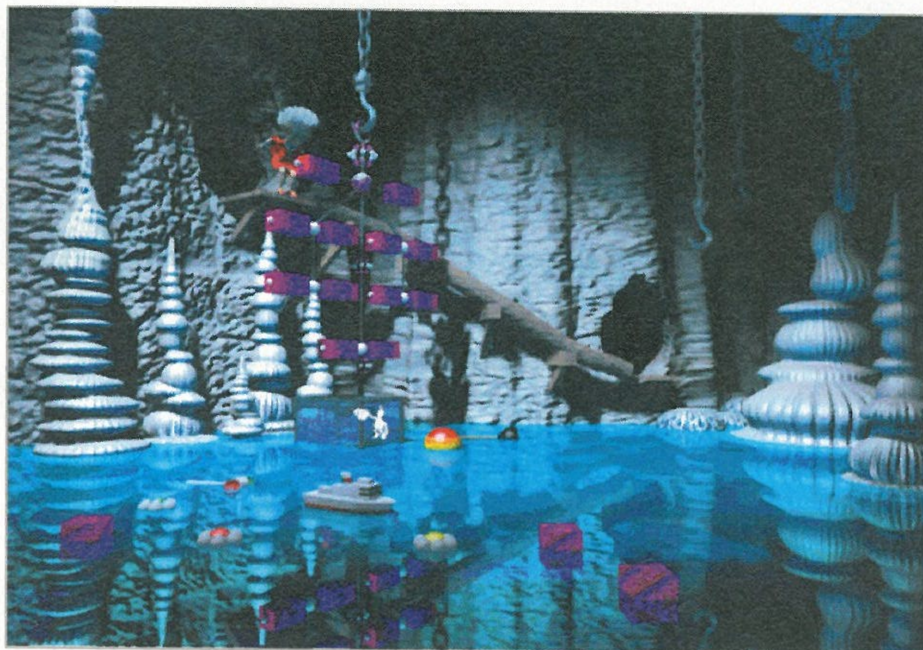


circuits authentiques


vrais pilotes




Codemasters

■ JOUABLE SUR **PENTIUM 100, 16 MO DE RAM** ■ EDITEUR **TELSTAR**
■ DÉVELOPPEUR **MAKH-SHEVET ISRAEL** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**



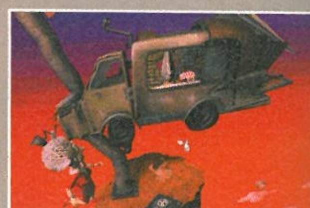


◄ Un moyen simple de partir dans l'espace avec armes et bagages. La Nasa aurait pu y penser.

Les planètes

Moins nombreuses que les signes du zodiaque, elles vous conduiront à des mystères plus grands et des questions fondamentales comme : l'être invisible a-t-il une conscience ? Ou encore : les lapins sont-ils guidés par une morale, lors de leur reproduction ? Le plan vous permet de traverser les espaces métaphysiques séparant ces contrées mystiques.



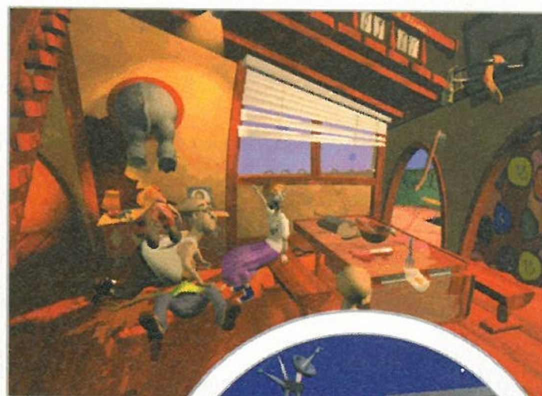


Musique jazz ou hard, morceau de guitare et bruitages originaux, on ne peut que se laisser éblouir.

contrer les méchancetés des sbires du lapin, résoudre des puzzles et rassembler des objets, en n'hésitant pas à revenir sur vos pas. Car l'aventure est loin d'être linéaire.

Les mille et un emplois du soutien-gorge

Pour vous servir, une interface digne des plus grands rois est à votre disposition. Un soutien-gorge éléphantesque et brinquebalant vous sert de range-tout très discret. Dirigez le curseur de la souris dans un coin quelconque de l'écran, et il apparaîtra. Un click dessus, et l'inventaire s'ouvre sous une fenêtre Windows. Pour utiliser un objet, le clic gauche suffit, tandis que le clic droit vous permet de le visionner en 3D et... en rotation. Ah, la technique ! Mais le curseur possède une particularité autre que ces clics classiques. Il traduit aussi le déplacement des objets. Pour amener une poubelle à un endroit, par exemple, il suffit de l'agripper et de la tirer jusqu'au lieu choisi. Un trait marque la trajectoire. Les déplacements du personnage se dirigent à la souris avec de multiples animations. Ce ne sont pas les seules "modernités" du jeu. Le graphisme lui aussi ne vous laissera pas de marbre. En 3D, il offre une large gamme de couleurs. Les effets de reflets et sa finesse ne limitent ni les mouvements, ni les animations. La fluidité est bien présente, tout au long de l'aventure. Le jeu méritait une bande sonore mémorable, là voici. Musique jazz ou hard, morceau de guitare et bruitages originaux, on ne peut que se laisser éblouir. Les voix collent parfaitement aux différentes créatures. La traduction en français ne dénature le jeu en aucune façon.





Ubu au pays de Telstar

L'aventure propose un périple débridé, en prenant le contre-pied des idées classiques sans perdre de vue l'intérêt du jeu. La jouabilité est aussi exemplaire que la qualité du produit. Pour une fois, l'habit fait le moine, le délire des décors s'associe à l'humour du scénario pour un résultat ubuesque. Aucune couture du vêtement ne craque, à part celle de votre sous-ventrière, sous la pression de vos éclats de rire.

Kika

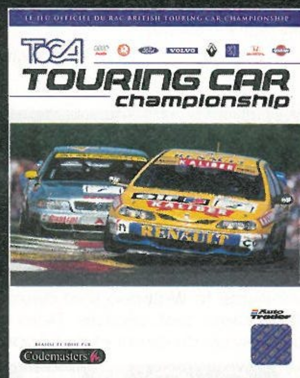
- \+ La musique, vraiment géniale.
- \+ L'histoire, complètement loufoque.
- \+ Un détail révélateur : le soutien-gorge servant d'inventaire.
- \+ Le graphisme et les couleurs exceptionnelles.
- − Un seul reproche : l'inventaire apparaît dans une fenêtre Win 95.

EN DEUX MOTS

Quand mamie décide de chasser le lapin, le monde se déglingue. Le prétexte est excellent pour partir à l'aventure. Et si celle-ci joue dans la carte du loufoque à fond, en assurant comme une bête, on n'en est que plus heureux.

TECHN. 67 DESIGN 79 INTÉRÊT 88

TOUTE LA HARGNE DU PILOTAGE





PlayStation

Circuits, voitures et pilotes officiels du Championnat 97

Vue du pilote «dynamique» spectaculaire

Jouable à 2 (8 en réseau sur PC), écran divisé horizontal ou vertical

Collisions spectaculaires avec incidences mécaniques

Météo variable agissant sur la visibilité et la tenue de route

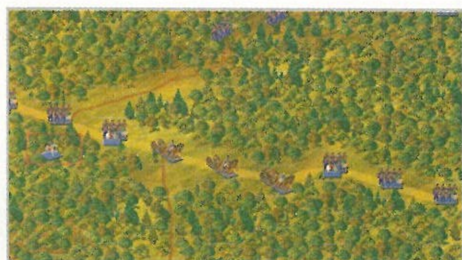
www.touringcar.com

Codemasters

LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

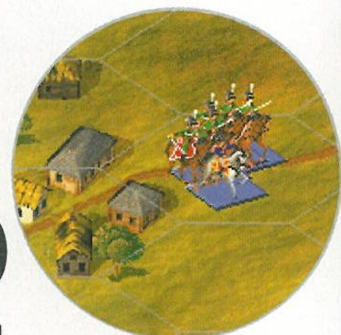
TOCA

■ JOUABLES SUR PENTIUM 90 16 MO DE RAM S-VGA ■ EDITEUR EMPIRE INTERACTIVE ■ DÉV. TALONSOFT ANGLETERRE
■ TEXTE ET VOIX MANUEL EN VF JEU EN VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 OU 2 EN HOTSEAT, MODEM E-MAIL



Grand créateur de wargames devant l'Éternel, Talonsoft nous propose deux nouveaux opus de sa série des Battlegrounds, cette fois-ci sur les guerres napoléoniennes. Déjà que j'aime pas bien les guerres, mais alors menées par un nain corse à bicorne...

Napoleon in Russia Prelude to Waterloo



Wargames pour tous amateurs - PC CD-Rom





▲ Avec la vue la plus éloignée, on ne voit même pas un cinquième de la carte lors de la bataille complète de Ligny / Quatre-Bras.



▲ Au nord de Borodino, le fidèle Grouchy attend des ordres à la tête de la réserve de cavalerie.

Les deux jeux (Napoleon in Russia et Prelude to Waterloo) utilisant exactement le même système, leurs différences résident uniquement dans les batailles retracées : celle de Borodino (1812) aux portes de Moscou, et celles de Ligny et Quatre-Bras (1815), juste avant la défaite finale de l'Empereur. Au passage, je vous rappelle quand même que c'est le même Napoléon qui a trouvé malin de vendre la Louisiane aux Américains pour 15 millions de dollars en 1803. Seulement, 15 millions de dollars pour toute une tranche des États-Unis avec plein de pétrole dedans (la Louisiane française s'étendait du Golfe du Mexique au Canada)... Et tout ça pour aller se peler le jonc devant Moscou... Y a pas à dire, les Corses, c'est pas des aigles.

Dans les jeux de guerre, la série des Battlegrounds fait office de rayon de soleil tant ces jeux paraissent beaux comparés aux tapisseries beige, kaki et lie-de-vin qui font l'ordinaire des wargameurs. C'est graphiquement très plaisant et les unités changent effectivement d'orientation ou de formation. Malheureusement, cela a porté préjudice à l'interface : avoir une vision d'ensemble est impossible sur les grandes batailles, identifier globalement les objectifs relève de la gageure et enfin la lenteur du scrolling atteint des sommets inexplicables.

La Garde meurt, mais ne se presse pas...

Les batailles proposées et les nombreux scénarios (21 pour Napoleon in Russia, 23 pour Prelude to Waterloo) présentent une bonne diversité de situations globales : la boucherie de Borodino (70 000 morts) contre les Russes, la guerre d'embuscade contre Wellington à Quatre-bras et l'assaut contre les troupes prussiennes retranchées dans les villages autour de Ligny. Techniquement, le système de jeu est simple et bien au point. On appréciera la gestion de la fatigue et de la désorganisation des troupes, les différentes formations possibles (colonne, ligne ou carré), ainsi que l'apport pertinent d'une "zone de menace" qui gêne l'organisation des unités adverses. L'IA, elle, n'est correcte que si vous abandonnez l'idée de lui faire jouer les Français (voués à l'offensive).

Jolis et assez simples d'accès, ces deux jeux sont pourtant destinés aux vrais passionnés du genre et de l'époque, qui pourront s'affronter grâce aux options très bien ficelées de jeu par modem ou par e-mail. Les autres risquent d'être rebutés par le rythme extrêmement lent des campagnes napoléoniennes.

Ivan le Fou

- + Le graphisme façon jeu avec figurines.
- + Le système de jeu bien rodé.
- + Les scénarios nombreux et intéressants.
- − Une interface pas toujours pratique.
- − Une lenteur incompréhensible.

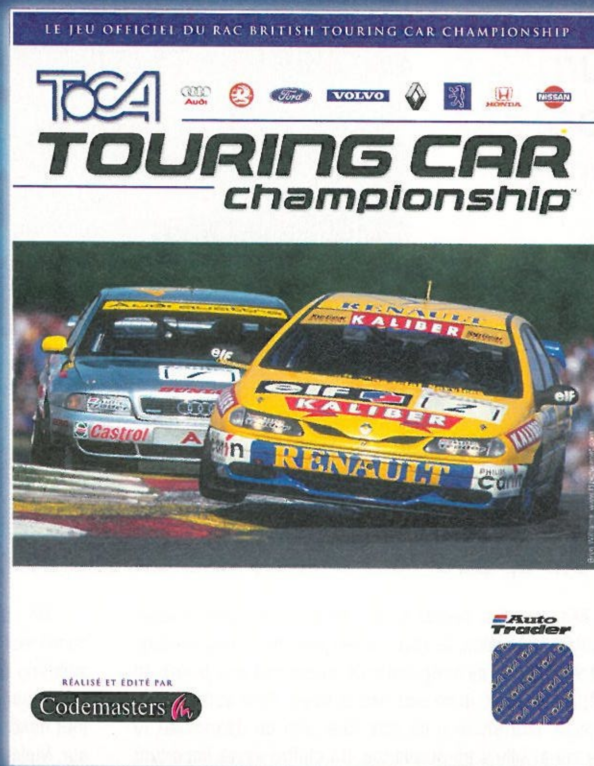
EN DEUX MOTS

Napoleon in Russia et Prelude to Waterloo sont deux beaux wargames napoléoniens, assez bien réalisés. Deux achats intéressants pour les passionnés du genre et de l'époque.

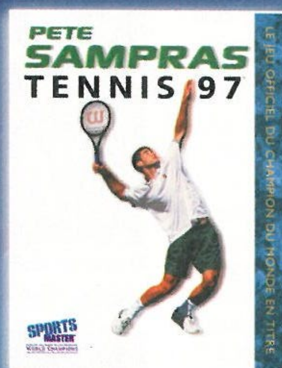


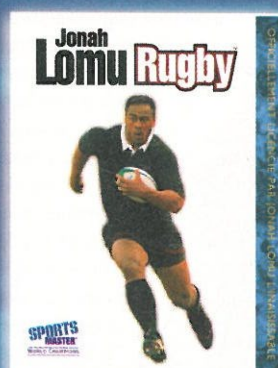
Notre sélection

LES SIMULATIONS PASSION



LES VALEURS SURES DE L'ANNEE 97















Codemasters

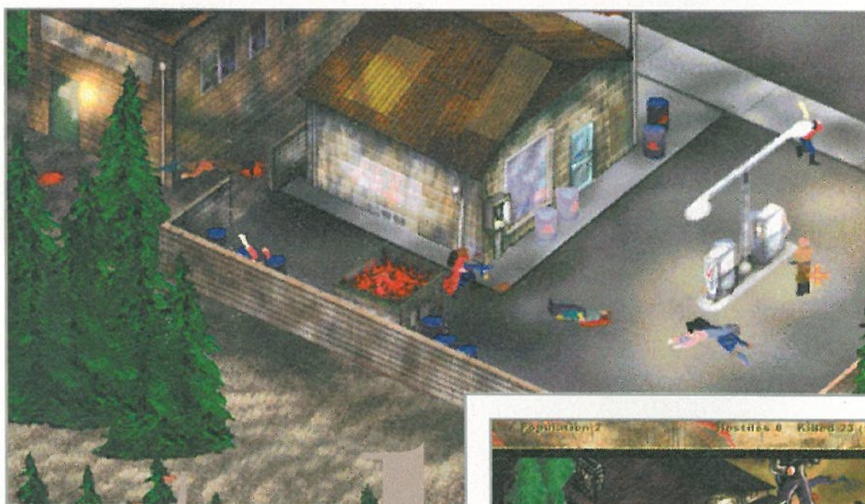


www.codemasters.com

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 la minute).

Géant. J'ai envie

■ JOUABLE SUR P166 16 MO RAM ■ EDITEUR ACCLAIM ■ DEVELOPPEUR RUNNING WITH SCISSORS
■ TEXTES ET VOIX VO ■ NOMBRE DE JOUEURS 1 À 15



Haut les flingues ! Pour survivre à Postal, nourrissez votre entourage d'une bonne quantité de plomb.





Postal

Shoot'em up pour tous joueurs - PC CD et Mac CD

Mon désir le plus secret n'est pas de faire l'amour avec Nicolas Cage. Non, je rêve de flingues, de planques dans les ruelles sordides et de sanguinolents massacres à la pointe de mon uzi. Apparemment, je ne suis pas la seule. Pour sortir un jeu comme Postal, une étude a dû être faite afin de déterminer le nombre de serial killers en puissance. Un chiffre assez important visiblement, car le réseau permet de jouer jusqu'à 15 personnes à travers les 16 niveaux du jeu.

Rendez-vous compte, le nombre de recoins qu'il peut y avoir dans les villes, zones industrielles et campagnes. Multipliez-les par 3, et vous aurez la quantité d'ennemis vivant dans chaque carte. Rassurez-vous, on vous demande juste un pourcentage à éliminer. Vous éviterez ainsi les plus vicieux. Des civils se baladent aussi dans les niveaux. Leur mort, en règle générale, ne joue aucun rôle, mais c'est plutôt marrant de les voir se traîner sur dix mètres, les jambes à moitié arrachées. Les animations sont biens conçues, avec explosions à l'appui dans des décors dessinés. Ces derniers mêlant S-VGA, 2D et 3D. Les personnages sont aussi en 3D, mais impossible de les apprécier à leur juste valeur : ils sont trop petits, on ne voit que les pixels qui les composent. Pour une vue à la 3D isométrique, la maniabilité reste efficace avec des déplacements claviers et tirs souris configurables. Le passage d'un niveau à l'autre ne se fait pas automatiquement, une fois les objectifs remplis, de quoi désemparer tout joueur qui n'a pas lu la doc.

On nous promet du sang, et on en a. Mais les effets restent moins violents que ceux de tout shoot'em up qui se respecte. Le scénario des missions se contente d'un nombre minimal d'ennemis à tuer, pas d'action complexe à accomplir. Le produit est surtout destiné à des parties réseau. Le jeu est d'ailleurs sur Ten et sur Mplayer pour les connectés. Une affaire à suivre dans la rubrique réseau du mois prochain.

Kika

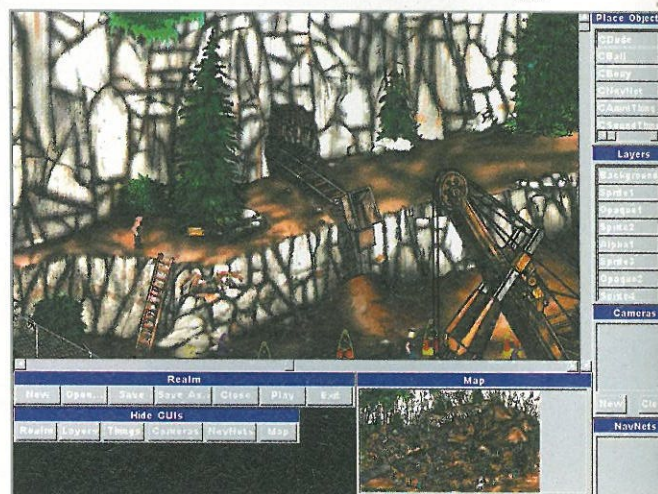


Les armes

Huit armes sont disponibles pour vous livrer au génocide. De la simple grenade au super lance-flammes, les plaisirs sont adaptés à chaque joueur. Et vos ennemis possèdent les mêmes.







▲ *Le jeu incorpore un éditeur de niveaux, qui vous permettra de vous exercer pour vos parties en multijoueur.*

- \+ L'éditeur de niveaux offre une durée de vie appréciable.
- \+ Le jeu permet des parties endiablées en réseau.
- \- Un scénario on ne peut plus simple : il faut tuer, tuer, tuer.
- \- Le passage d'un niveau à l'autre non automatique.

EN DEUX MOTS

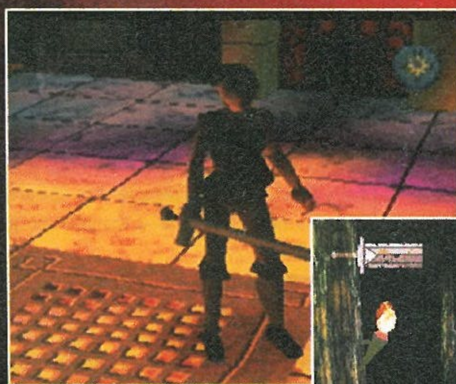
Malgré le mélange adroit de la 2D et 3D, le manque de complexité des scénarios des missions me laisse perplexe. Certes, on peut moucher quelques ennemis en longeant les murs, mais le plaisir s'arrête là pour ceux qui recherchent de la stratégie, plutôt que du massacre. Le jeu est donc à réserver aux serial killers et aux parties réseau.

TECHN. 63 | DESIGN 64 | INTERET 69

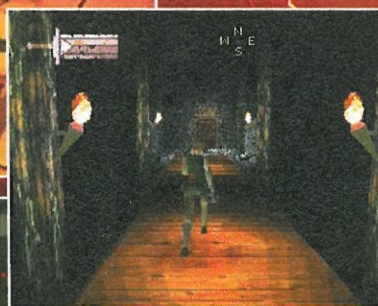
Le futur va bientôt entrer dans l'Histoire

EXCALIBUR 2555 AD

De superbes effets de lumières et une bande son envoûtante !



La légendaire épée Excalibur a été volée par des malfrats venus du futur.



Optimisé pour les cartes accélératrices 3D et notamment 3Dfx.

Une seule personne a le pouvoir d'empêcher la catastrophique série d'événements susceptibles de se produire si l'épée n'est pas restituée.

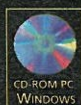
Des intrigues qui vous permettront de tester vos capacités cérébrales, votre épée et vos pouvoirs magiques.

Cette personne c'est VOUS !



Plus de 300 environnements avec plus de 50 personnages différents !

Disponible en version française intégrale !







HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32

http//www.ubisoft.fr







JOUABLE SUR **PENTIUM 90 16 MO DE RAM** · EDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
DÉVELOPPEUR **BULLFROGUK** · TEXTES ET VOIX **VF** · NBRE DE JOUEURS **1 À 4 EN RÉSEAU**



Dungeon Keeper ayant squatté les charts des meilleures ventes durant l'été et la rentrée, il semble logique de voir un data-disk débarquer. Rien de bien extraordinaire malgré tout.



The Deeper Dungeons

Data-disk Dungeon Keeper pour tous - PC CD-Rom

Il ne s'agit pas d'une suite, pas encore, mais bien d'un data-disk. Pour profiter de Deeper Dungeons, il faut donc déjà posséder Dungeon Keeper.
On aurait pu attendre des tas de choses d'une telle extension. Cependant, l'ajout de tout un tas d'options a été écarté au cours du développement, comme la possibilité de diriger les héros dans le donjon d'un autre, l'apparition de nouvelles créatures, un patch qui permettrait au jeu de profiter des cartes 3D, ce genre de choses attrayantes. Mais Deeper Dungeons ne propose rien de tout cela, et se limite en fait à l'arrivée de 15 niveaux solo et 15 niveaux multijoueur supplémentaires.

Rien de révolutionnaire

En fait, il nous faut tout de même avouer que quelques apports mineurs accompagnent ces niveaux. Tout d'abord, l'intelligence artificielle du jeu est ici améliorée. Les Keepers dirigés par l'ordinateur se montrent plus agressifs, plus cohérents, ils gèrent mieux leurs stocks et surtout leurs besoins en or. Le jeu s'avère donc beaucoup plus difficile. Cela dit, cette amélioration de l'IA était déjà disponible depuis peu avec l'arrivée d'un patch pour Dungeon Keeper, aussi est-il inutile d'acheter Deeper Dungeons pour en profiter, il suffit de fouiller les CD des magazines ou de le télécharger sur le Net (www.bullfrog.co.uk).
Quelques petits bugs que l'on trouve dans la hotte de Deeper Dungeons ont également été corrigés. Par conséquent, il n'existe plus de problèmes de palette avec le sort de foudre, et il est maintenant impossible de se téléporter dans des zones inexplorées de la carte. Menues corrections donc, mais tout de même bienvenues.
Deeper Dungeons surenchérit également avec son apport de nouveaux graphismes, mais rien de révolutionnaire ici non plus. Quelques nouvelles textures pour les murs, les pierres ou les sols, mais pas de nouvelles salles, par exemple. Agréable, ce côté neuf, mais rien de renversant.
Par contre, les niveaux de Deeper Dungeons sont tout à fait intéressants, et il faudra bien veiller à développer ses donjons avant de partir à l'assaut des héros ou d'autres Keepers qui peuvent traîner sur la carte.
En résumé, Deeper Dungeons n'est pas la pièce essentielle qui manque à votre panoplie de tortionnaire de créatures, mais son prix relativement faible (environ 129 francs) le rend tout de même intéressant. Rien qu'un amuse-gueule en attendant la nouvelle édition plus riche et plus luxueuse de Dungeon Keeper, qui devrait sortir aux alentours de mars prochain. Cela dit, on est un peu inquiet quant à l'arrivée d'un patch 3D. Le bruit court en effet que le patch ne sera pas disponible et que pour bénéficier de l'amélioration, les joueurs devront acheter la nouvelle version du jeu. Si c'est le cas, beurk. Affaire à suivre.

Seb

▲Graphiquement, Deeper Dungeons est très proche de Dungeon Keeper. Les fresques, les murs, les pierres et quelques autres éléments ont tout de même changé.

+ Nouveaux niveaux effectivement intéressants.
+ Prix peu excessif (environ 129 francs).
- Pas de nouvelles créatures.
- Pas de patch cartes 3D.

EN DEUX MOTS

Un simple data-disc qui propose des niveaux supplémentaires, quelques nouveaux graphismes, et des bugs corrigés. Le prix relativement faible étant l'argument majeur de Deeper Dungeons.

TECHN. – · DESIGN 85 · INTÉRÊT 72

CARMAGEDDON

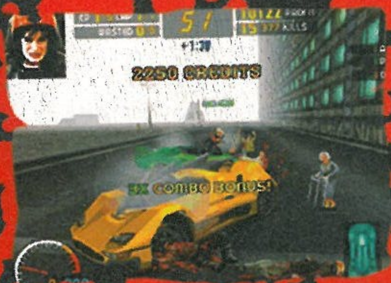
PLUS GORE,



TU MEURS !

LA COURSE LA PLUS SAUVAGE JAMAIS ORGANISÉE DANS L'UNIVERS DU JEU VIDÉO!







Créator

STAINLESS

SCi

PC CD ROM

FUNSOFT

Rising Lands est le premier jeu de stratégie temps réel, entièrement réalisé par des Français. C'est donc non sans une certaine fierté chauviniste que vous allez aider l'humanité agonisante à renaître de ses cendres.

▼ Chaque début de mission vous place dans une situation peu confortable.



Rising Lands

Stratégie temps réel pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Les monteurs d'ours constituent une unité terrestre de combat originale et efficace.

Les côtes sont un peu angulaires, quand même. ▼



Certains pensaient que "oui", d'autres que "peut-être", eh bien là, c'est fait. Une météorite grosse comme la bêtise humaine s'est écrasée porte de Clichy, sur le Mac Donald plus exactement. Du coup, par une série de réactions en chaîne un peu longues à expliquer ici, la civilisation moderne se retrouve anéantie, et seule une petite poignée d'humains a survécu à la catastrophe. Devinez quoi, vous avez été chargé de prendre la tête de l'un des groupes de rescapés, afin de renouer avec la prospérité et la paix. Le problème, c'est que les autres clans ont décidé de faire la même chose, et que les ressources ne sont pas en nombre suffisant pour tout le monde. Aussi est-ce parti pour une campagne longue de 25 missions, au cours desquelles vous gérerez avec finesse de nombreux paramètres. Car si les combats constituent bien sûr une part essentielle du jeu, la diplomatie ne semble pas un aspect moins primordial. En effet, la technologie qui vous permettra de sortir votre peuplade de la mouise ne pourra être pleinement acquise que par le biais d'échanges et d'alliances avec vos voisins. Ainsi se crée une interdépendance entre les forces en présence, ce qui vous obligera à ne pas jouer les gros bourrins pour arriver à vos fins.



Halte aux gros bills

Les peuplades de l'univers de Rising Lands survivent grâce à trois denrées différentes : les pièces mécaniques, la nourriture et la pierre. Tout votre développement s'effectuera donc par la possession de ces trois matières premières, mais là ne s'arrête pas la gestion des ressources. En effet, le citoyen de base de votre communauté, appelé colon, devra être formé avant d'être à même de remplir la moindre fonction. Ainsi, rien ne sert d'avoir une caserne pour constituer vos troupes, si vous n'avez personne à envoyer dedans. Le seul moyen de créer de nouveaux colons consiste à les attirer avec de la nourriture, car ils ne se reproduisent pas entre eux. Une fois tous transformés en fermier, soldat, ou encore bâtisseur, rien ne vous empêchera de recycler vos unités pour vous adapter à un quelconque changement de situation. Cette possibilité s'avère être réellement une bonne idée,



TIPS JEU

Produisez de nombreux fermiers afin de ne pas vous retrouver à cours de colons.



▲ Une petite réunion de famille sur la place du village : guerriers, prêtres et larbins... euh, pardon, prolétaires.

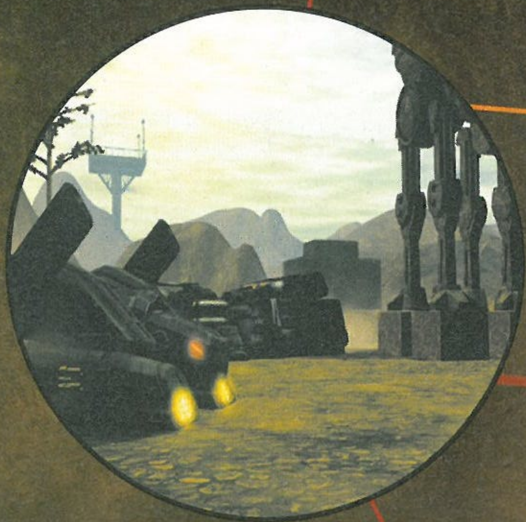
UPRISING

L'Union ou la Mort

Un mélange d'action
et de stratégie temps réel
qui vous plongera
dans une guerre sans merci.









Prenez les commandes d'un char destructeur et anéantissez vos adversaires.
Construisez vos citadelles et gérez vos ressources.
Plus de 30 missions et un générateur aléatoire de campagnes.
Multijoueur : 4 commandants peuvent s'affronter simultanément. Optimisé pour les cartes 3Dfx.

3400.78

BIENTÔT DISPONIBLE
SUR CD ROM PC
EN VERSION FRANÇAISE
INTÉGRALE





A DIVISION OF THE 3DO COMPANY

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)

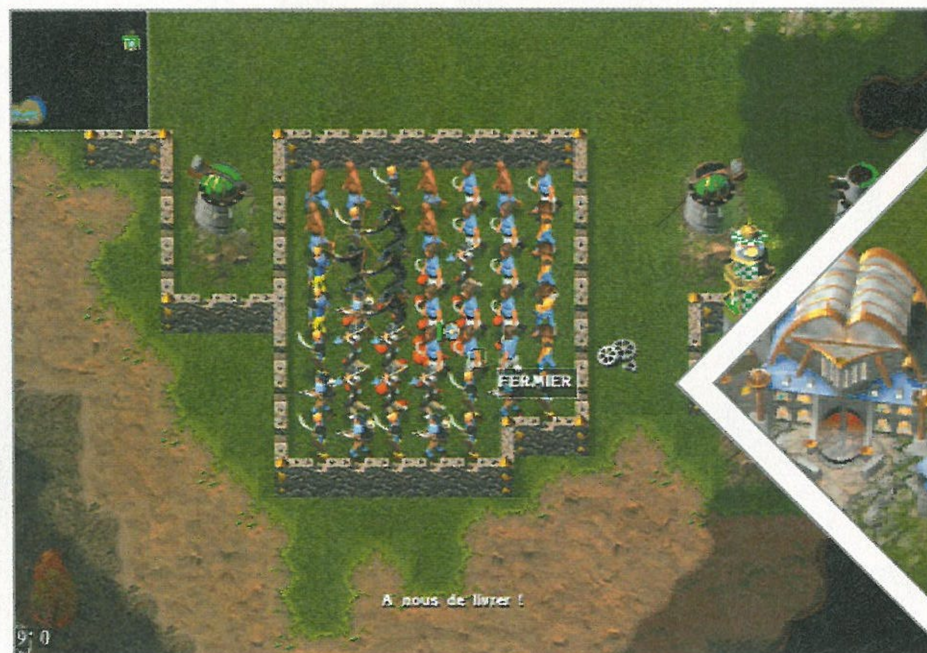
http://www.ubisoft.fr

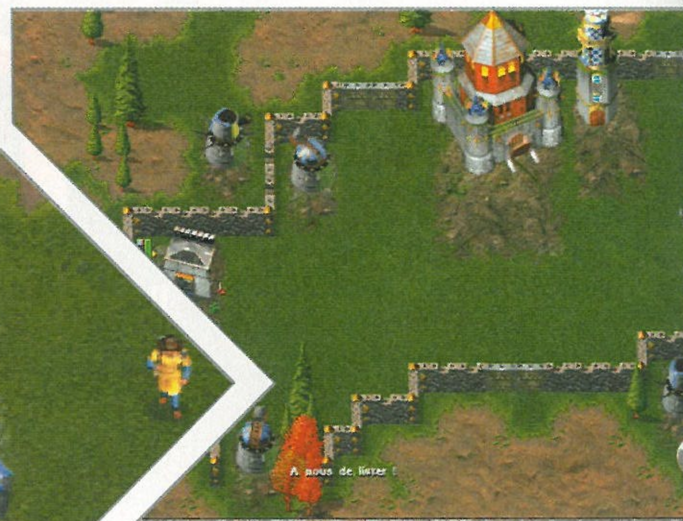




■ JOUABLE SUR **PENTIUM 90 16 MO DE RAM** ■ EDITEUR **MICROIDS** ■ DÉVELOPPEUR **MICROIDS FRANCE**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **4**

▲ *Le troc est une des clefs du succès, dans Rising Lands.*





Au total, vous pourrez construire vingt-deux bâtiments différents

et ouvre des horizons tactiques intéressants. Au total, vous pourrez construire 22 bâtiments différents, qui seront eux-mêmes à l'origine d'une vingtaine d'unités de tout type (terrestres et aériennes). Ces dernières montrent plus ou moins d'originalité, puisque vos troupes seront composées de soldats, de monteurs d'ours, de montgolfières ou encore de druides. Effectivement, la magie appartiendra aussi à votre arsenal, dès que vous aurez suffisamment progressé dans la campagne, et vous apportera des sorts bien utiles (vision lointaine, boule de feu, paralysie, etc.).

Du pour et du contre

La question qui se pose maintenant est de savoir ce que vaut Rising Lands. Et comme dans tout, il y a du pour et du contre. Commençons par le contre, comme ça on sera débarrassé. Le path-finder (la routine chargée du déplacement des unités) est d'un niveau correct, mais reste cependant en retrait de celui des meilleures productions actuelles. Plus précisément, il manque d'anticipation car il teste les obstacles "case pour case". De plus, il s'avère impossible de spécifier un comportement particulier (attaque, garde ou repli) et il n'est pas rare que l'on se fasse laminer alors que l'on est en surnombre. J'ai également peu apprécié le manque de rapidité des unités, qui lorsqu'elles sont, présentes à l'écran en trop grand nombre, ralentissent même sur une machine rapide. Je précise toutefois que la version testée n'était pas complètement terminée, et que Microids nous a assuré que ces problèmes seraient absents de la version finale. Si jamais ce n'était pas le cas, nous vous en reparlerions, foi de castors.

À noter que les voix des unités tendent à stresser le joueur au bout de deux clics, contrairement aux musiques qui sont particulièrement adaptées. Pour ce qui est du chapitre des bons côtés, il faut reconnaître que le système de gestion des ressources est bien pensé, de même que tout l'aspect diplomatique. Pouvoir faire du troc avec les autres clans, partager la technologie (ou la voler !), ça nous change des batailles rangées auxquelles le genre nous a habitués. Graphiquement parlant, les bâtiments et les unités ne sont pas d'une folle originalité, mais néanmoins de bonne qualité. Bien que l'animation des unités soit loin de celle d'Age of Empire par exemple, ces dernières sont également d'un bon niveau et ne souffrent aucun reproche particulier. En conclusion, Rising Lands se révèle être un jeu de stratégie temps réel sympathique, qui réussit à se distinguer un peu de la concurrence par sa vision moins belliqueuse de l'évolution humaine. Reste à s'assurer que les défauts sont bien absents de la version définitive, car ils suffiraient à gâcher un soft plein de bonnes idées.

Fishbone











+ Une bonne gestion du déplacement de la diplomatie.
+ Un graphisme mignon, bien que moyennement original.
+ La grandeur des cartes.
- Peut de subtilité dans les ordres donnés aux unités.
- Ça rame un peu quand les unités sont trop nombreuses.

EN DEUX MOTS

Un jeu de stratégie temps réel séduisant par son approche diplomatique (et donc peu "gros bill") de la gestion guerrière. Attention aux défauts du path-finder présents dans la version testée.

TECHN. 78 DESIGN 80 INTÉRET 85

Une vieille connaissance que ce titre-là : c'est la refonte complète d'un excellent programme Mac. Quand "temps réel" et "colonisation de l'espace" sont dans le même bateau, qui tombe à l'eau ? Le jeu solo.

Pax Imperia



Gestion / Temps réel pour joueurs et ufologues - PC CD-ROM

TIPS JEU

Ma petite combine pour créer une race gagnante : prenez les options "Anaerobie" (pas besoin de respirer) et "Souterrain" (l'espèce vivant en sous-sol, la température de la planète n'a plus d'importance).

Il est cool, ce jeu. Dehors, il flotte et c'est un vrai bonheur de coloniser l'espace en matant par la fenêtre. Je vois les gens courir sous la pluie, rater leur train. Vache. Tous les symptômes sont là : la redoutable flemme de l'espace est en train de prendre possession de mon corps. Une seule solution : hop, je vais me cloner... Froutch !! Bon, toi là, celui qui me ressemble sauf que t'as un gros nez, tu prends ma place et tu tapes l'article. Moi chuis crevé, je vais me siffler une mousse. Je reviens dans une heure, si à mon retour t'as bien bossé, j'te clonerai à ton tour et tu pourras glander pendant que ton clone bûchera à ta place. Eh eh, c'est trop bien, le high tech. T'es dak ?

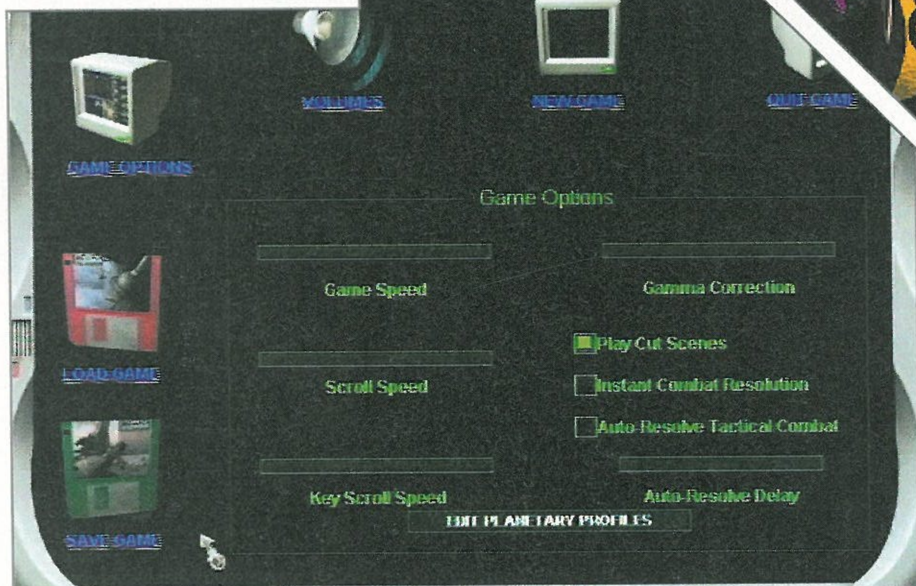
Hum, ça sent l'arnaque, mais OK. Et puis, si je finis assez vite, je pourrais même me taper sa gonzesse discrétos. Faut que je pense à la cloner aussi, celle-là.



▲ *Un système solaire parmi tant d'autres. C'est tout en 3D, les planètes ont différentes périodes de rotation. Chaque système présente un ou plusieurs trous noirs qui sont des portes vers d'autres systèmes.*



Bon. Pax Imperia donc... c'est un jeu de colonisation de l'espace, très proche de Master of Orion 2 mais, différence de taille, Pax Imperia est entièrement en temps réel. Le but du jeu est d'exterminer les autres races. C'est d'une éthique douteuse, mais bon l'histoire jugera. Tout commence par le paramétrage de la partie : nombre d'ennemis, de systèmes solaires, difficulté, design de vos vaisseaux et choix de votre drapeau. Que du classique, quoi. Après, on choisit sa race parmi les huit proposées. On peut aussi customiser sa propre espèce, et là encore ça ressemble toujours à Master of Orion 2. On répartit dix points entre différentes capacités physiques et intellectuelles : type d'atmosphère respirée, type de culture, profil mental (plutôt versé dans la recherche, l'espionnage, etc.), plage de température suportée... C'est très clair, complet, mais faites gaffe, si vous dépensez plus que vos dix points de départ, le programme refuse de sauvegarder votre nouvelle espèce sans donner d'explication. Bon, start, c'est tipar.

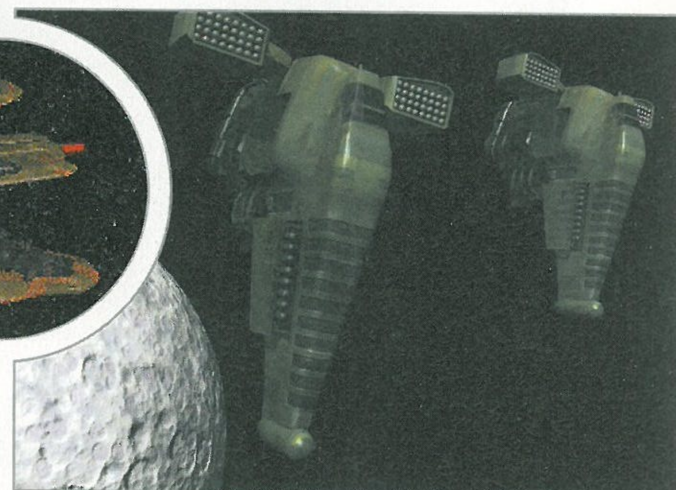


▲ *En solo, comme en réseau, les parties peuvent à tout moment être sauvegardées (y compris en plein combat).*



▲ C'est l'écran principal. De là, tel le capitaine Kurk, dont l'embonpoint trahit un fort penchant pour la bière Klingon, vous pouvez accéder directement à tous les écrans (raccourci clavier : F1).

Première constatation : en temps réel, on n'a plus le temps de s'occuper de tout : il faut déléguer le boulot à des intendants joués par l'ordinateur.

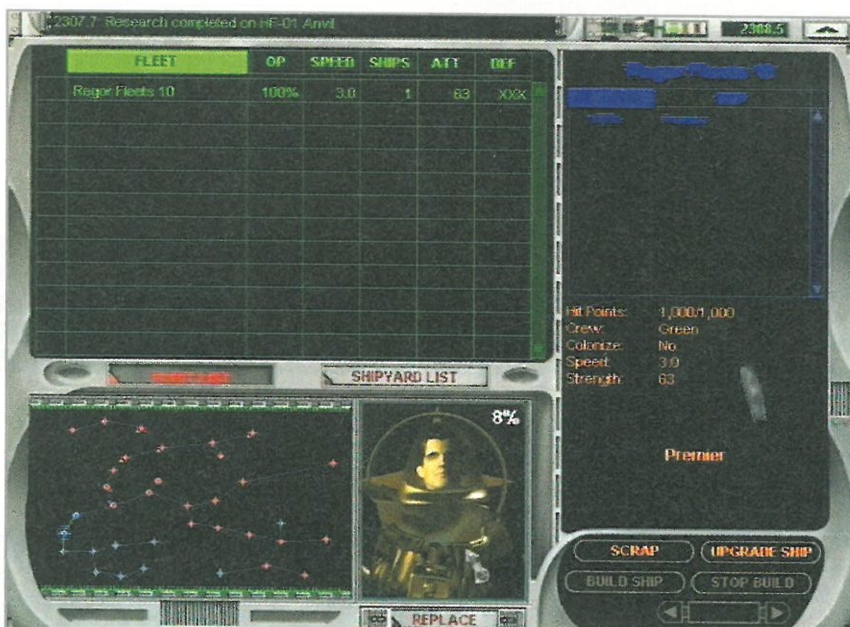


Et Master of Orion ?

Je profite ici pour faire un rectificatif (tardif, mais mieux vaut tard que jamais). L'année dernière, j'avais testé Master of Orion 2 auquel j'avais beaucoup reproché sa lenteur. Il s'est avéré que la version sortie dans le commerce était beaucoup plus rapide que celle qui m'avait été envoyée pour le test ; cette dernière présentait alors des problèmes de gestion de Ram. Tous ces bugs ont étés corrigés, ce qui fait que MoO2, aujourd'hui encore, est l'un des meilleurs jeux du genre.



L'écran des recherches technologiques (F3). L'ordinateur se charge de tout (si vous le désirez). ▲ Par contre, libre à vous d'allouer plus ou moins de fonds à tel ou tel secteur, au choix entre armes, boucliers, vaisseaux, installations terrestres, et navigation spatiale.



◀ Un écran important (F5), on y visualise en un clin d'œil la situation de toutes ses troupes. Il suffit de cliquer sur une flotte pour la sélectionner et se retrouver dans son sytème solaire.

Coefficient espace/temps 12°5 pour 75 cl

Argl, v'là le vrai pomme de terre qui rentre et j'ai pas fini son article. La vache, c'qu'il est bourré ! Pas con, le gars, il demande en titubant à sa gonzesse s'il se l'était tapé pendant son absence. Super méfiant le mec, j'l'ai échappé belle. Bon, il m'a traité de glandeur et s'est cassé faire une sieste. J'ai encore un peu de temps.

L'interface est bien fichue, façon "vieille école", c'est-à-dire qu'on navigue d'écran en écran en cliquant un peu partout. Mais c'est allégé par des raccourcis clavier qui appellent directos l'écran désiré et deviennent vite familiers. Première constatation, en temps réel, on n'a plus le temps de s'occuper de tout, même si six vitesses de défilement sont proposées : il faut déléguer. Pas de problème, on le peut. Des gouverneurs s'occupent de tout, et s'ils font mal leur taf, vous les virez. Bien sûr, vous pouvez tout faire vous-même, si vous le désirez ; mais le programme est bien fait, alors pourquoi s'en priver ? C'est particulièrement important pour les recherches scientifiques (il y a une centaine de technologies à découvrir, et les sélectionner soi-même est une grande perte de temps). Idem pour la construction de bâtiments dans vos colonies. Étrange... il s'agit donc d'un jeu de colonisation de l'espace, dans lequel la recherche de nouvelles technologies est primordiale. Or, l'ordinateur se charge entièrement de gérer les colonies et de choisir les nouvelles technologies à chercher. Qu'est-ce qu'il nous reste à faire ?

Jeu Vidéo Assisté par Ordinateur ?

Oui, c'est un peu frustrant de voir l'ordinateur jouer à votre place, mais ça permet de reporter son attention sur d'autres angles du jeu. La partie diplomatique est un peu sommaire, mais importante. Dès qu'on entre en contact avec une nouvelle race, trois types de



JOUABLE SUR **PENTIUM 133** — EDITEUR **OCÉAN**
DEVELOPPEUR **THQ ETATS-UNIS** — TEXTES ET VOIX **VF** — NBRE DE JOUEURS **SEUL OU JUSQU'A 16 EN RÉSEAU**

L'attaque d'une planète

Comme je n'ai cessé de le répéter, les combats sont la partie la plus intéressante du jeu. Voici ici le détail de l'attaque d'une planète (il s'agit d'une montagne, la carte apparaît en plus gros dans le jeu).



1- CHAMPS DE MINE
Un équipement permet de les visualiser. Les armes à aire d'effet tentent de les faire sauter.

2- STATION LANCE-MISSILES
Comme son nom l'indique, balance des missiles. Et il s'agit de missiles à tête chercheuse. Des contre-mesures électroniques permettent de les larguer dans les choux.

3- BASE DE CHASSEURS
Arrivés à proximité de la planète, ces derniers sortent par nuée et vous foncent dessus à la sauce "Stars Wars". L'idéal est de prévoir des armes à longue portée pour faire sauter la base, d'un coin pénard.

4- ACADÉMIE
Juste un site stratégique. Il donne un bonus aux troupes fabriquées sur cette planète. À n'attaquer qu'en dernier.

5- SPATIO-PORT
Comme l'académie,le spatio-port est sans défense. Par contre, il est à détruire avant celle-ci au cas où l'adversaire serait en train de construire un vaisseau.

6- BATTLE-STATION
C'est le gros morceau des défenses de la planète. Si la différence technologique n'est pas énorme, la détruire ne se fera pas sans casse.

7- VAISSEAUX ENNEMIS
Bien entendu, à tout moment durant le combat, l'adversaire peut (comme vous) amener des troupes sur le champ de bataille.

8- INSTALLATIONS PLANÉTAIRES
Une fois toutes les défenses enfoncées, il ne reste plus qu'à raser la planète. Pour la joie.



▲ *La conception de vaisseaux originaux : l'une des grandes réussites de Pax Imperia (F8).*



relation sont possibles : guerre, neutralité ou alliance. Ces relations fluctuent en permanence, et l'on peut défaire un pacte quand on veut. Des relations neutres permettent (si vous le désirez) la création de routes de commerce et l'utilisation mutuelle des bases de l'autre pour réparer vos vaisseaux et faire le plein de carburant. L'alliance permet de joindre les efforts de recherche et de partager les informations. Autre partie du jeu : l'espionnage. On peut voler des vaisseaux, saboter des installations, pomper des technologies, etc. Enfin, puisque l'ordinateur se charge volontiers de toutes les tâches un peu lourdes, on peut se consacrer entièrement à la partie la plus marrante : les combats. D'abord, le design des vaisseaux est un modèle, un délice. Six types de coques, une floppée de propulseurs, de contre-mesures électroniques, ordinateurs de visée, quatre localisations pour les armes, des boucliers, de l'armure et toutes sortes d'options, de la baie pouvant accueillir de petits chasseurs jusqu'au module de colonisation, en passant par les drones de réparation, etc. La panoplie d'armes est jubilatoire. Près d'une



trentaine d'engins à viander, dont les caractéristiques sont la portée, les dommages, la cadence de feu et la précision. Certaines armes servent à attaquer les planètes, d'autres les vaisseaux. Certaines sont à aire d'effet, d'autres à tête chercheuse : c'est la Samaritaine.

Passons au plus agréable : tuer des gens

Une fois votre belle flotte fignolée, il est temps de passer à l'assaut. Les combats sont évidemment en temps réel et, autant je reste assez sceptique quant à l'intérêt du temps réel pour un jeu de colonisation de l'espace, autant les qualités ludiques des combats en temps réel ne sont plus à prouver. Par contre, cette phase du jeu est un peu gâchée par l'absence d'options importantes : impossible de faire des groupes et de les rappeler, pas de "way-points", la portée des armes n'apparaît pas à l'écran. Je sais que les développeurs sont encore, en ce moment même, en train d'implémenter de nouvelles options, peut-être se chargeront-ils de ces lacunes. Reste que ma version ne comporte pas ces options, mais que c'est très marrant quand même.

On a vaguement l'impression que l'ordinateur joue à notre place, ça manque un peu de profondeur. Peut-être l'absence d'un mode Campagne en est-elle la cause. En tout cas, en solo, le temps réel est plus frustrant qu'autre chose, excepté pour les combats. Mais Pax Imperia est un jeu sympa, malgré ces quelques lacunes. Par contre, en réseau, Pax Imperia prend toute sa dimension, le temps réel prend tout son sens. Les parties sont assez courtes, cela dépend évidemment de vos paramètres de départ, mais la moyenne se situe aux alentours de trois heures. C'est là, à mon avis, tout l'intérêt de ce soft, le premier jeu du genre à être vraiment marrant en multijoueur. Tiens, v'là justement le vrai pomme de terre qui émerge. Il a la gueule de bois, il signe l'article et retourne se pieuter en titubant... Quelle larve ! Vivement qu'il me clone, que j'aille boire des coups et pioncer.

messieurs pomme de terre

+ La conception de nouveaux vaisseaux.
+ Les combats en temps réel.
+ Un graphisme assez chouette.
- En solo, le jeu aurait été plus intéressant au tour par tour.
- Pas de mode Campagne.

EN DEUX MOTS
Pax Imperia, jeu de colonisation de l'espace tout à fait classique, excepté qu'il est en temps réel, est un bon jeu en solo, mais sans plus. Il manque un mode Campagne. Je lui préfère Master of Orion 2 ou Deadlock. Par contre, en réseau, le fait que le jeu soit en temps réel le rend excellent et unique.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT SEUL	INTÉRÊT EN RESEAU
70	80	75	85

- "Capitaine ! Galion à tribord capitaine !
- "Hum, l'infâme Captain Igloo, j'vais lui en faire bouffer, moi, du poisson crevé !"





Overboard

Arcade pour tout public - PC CD-Rom





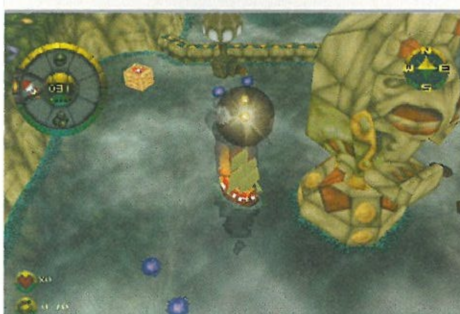
▲ Attention, demain, seuls les poulpes pairs seront autorisés à circuler. Si vous êtes un poulpe impair, une dérogation exceptionnelle vous sera nécessaire.



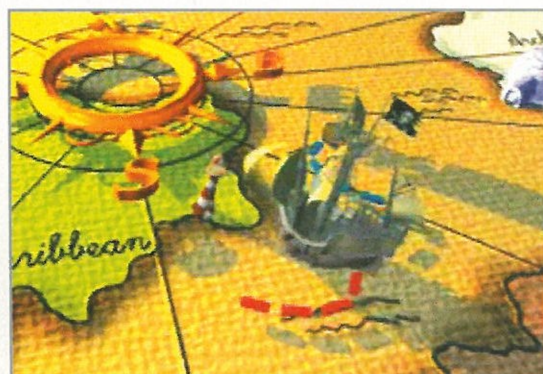


▲ En multijoueur, c'est presque un autre jeu. Jusqu'à cinq sur un même clavier... situation idéale pour draguer Roger, ce vieux pote de régiment à qui vous n'osez déclarer votre flamme. L'interface zoome et dézoome pour que tous les vaisseaux soient en permanence à l'écran.





La preuve n'est plus à faire, nos PC ont (temporairement) gagné la bataille contre les consoles. Mis à part les jeux de baston et de sport non mécaniques, et je pense tout particulièrement aux jeux de foot et de tennis ; Nintendo et Sony sont supplantés jusque dans leur fief inviolé depuis fort longtemps : l'arcade. Cette victoire du pot très cher contre le pot de plastique, nous la devons principalement au souffle qu'ont donné les cartes 3D à nos micros. Le résultat est là. Overboard, petite merveille, jeu d'arcade au concept totalement nouveau, sort simultanément sur PlayStation et PC. Notre version est la meilleure. Chez les vieux briscards, Overboard ravivera de merveilleux souvenirs de pillages, de duels dans le pacifique, de mariages de raison avec des filles de gouverneurs obèses : l'extraordinaire Pirate ! Les concepteurs de Psygnosis n'en ont gardé que la partie action, et encore, en virant l'influence du vent (ce qui est assurément une erreur), mais je me marre tellement en y jouant que je m'en veut déjà d'avoir fait un reproche à ce jeu très attachant. L'interface est de toute beauté, très pratique et il est possible de changer les touches et de sauvegarder ses parties, ce qui est exceptionnel pour un programme qui sort à la fois sur les formats PC et PlayStation. La musique, de vieilles chansons de pirates, est entraînante, jamais gavante.



Un nouveau genre est né

Overboard appartient aux inclassables. À la fois arcade, plate-forme, rappelant un peu Micromachine, le principe en est pourtant très simple. On dirige un trois-mâts avec les flèches. Sept armes différentes et leurs munitions respectives sont à récolter, ainsi que différents bonus. Il y a des passages secrets, des boss. On peut sauvegarder à chaque fin de niveau. Jusque-là, pas de quoi



En solo, les ennemis défendent chèrement leur peau, les décors sont de toute beauté et variés, les niveaux bien conçus, avec un juste dosage entre passages techniques, bastons, et "événements surprises".

TIPS TECHNIQUE

Le programme passe par Direct 3D, ce qui signifie qu'il se fout du genre de carte 3D que vous utilisez. Evidemment, ça n'aura jamais la même gueule sur Mystique que sur 3Dfx. Petite note au passage, seule la PowerVR supporte le mode 1024.



rouler des pelles à un goéland. Mais les sept armes font montre d'une excellente sélection : canon de proue, roquettes, bordée de quatre boulets à bâbord ou tribord, mines, grenades sous-marines, feux grégeois, sort de foudre, et tourelle lance-flammes. Les bonus sont des métamorphoses de votre galion en bateau à vapeur (plus rapide), ballon dirigeable (volant), cuirassé (invulnérable), etc. La grande classe, c'est qu'une fois métamorphosé, vos armes changent elles aussi. Par exemple, en zeppellin, vos roquettes deviennent air/sol, vous pouvez larguer vos mines comme des bombes, les canons servent à attaquer les ennemis volants. En solo, le jeu est exaltant. Les ennemis défendent chèrement leur peau, les décors sont de toute beauté et variés, les niveaux sont bien conçus, avec un juste dosage entre passages techniques (défilé de lance-flammes à passer pile-poil au moment où ils s'éteignent, scies circulaires rotatives, etc.), baston avec d'autres vaisseaux, et "événements surprises" (pélicans migrateurs qui ont décidé de vous chier une volée de bombes sur la tronche, soucoupe volante qui enlève votre équipage, boss, etc.). Par contre, le jeu ne se renouvelle pas assez, après quelques niveaux, on continue à se marrer, mais on a à peu près tout vu, excepté de nouvelles armes. Mais reste la cerise... qui fait la taille du gâteau.

Un mode multijoueur de la trempe de Worms

En multiplayer, Overboard se révèle être un deuxième jeu, très différent. On garde le même principe c'est-à-dire qu'on dirige un vaisseau pirate armé de tout et de n'importe quoi, jusqu'à cinq joueurs à la fois, sur le même PC ! Idéal pour bien se marrer entre potes, et pas con non plus pour draguer, la proximité des mains qui s'effleurent sur le clavier pouvant être d'un érotisme torride. Tous les vaisseaux sont à l'écran. Quand ils s'éloignent, ça dézoome, quand ils se rapprochent, ça zoome. C'est tout bête, hilarant, ça nous renvoie au bon vieux temps de Worms et de Bomberman. Différentes options de jeu sont encore proposées du deathmatch à la victoire par deux parties gagnantes. Et, bien sûr, une dizaine de cartes sont également à disposition. Certaines comprenant des bonus, d'autres des téléportations... du très bon boulot. Dernier point, Overboard peut passer pour un machin pour gamin. Il n'en est rien. Il n'y a certes ni sang ni violence explicite, mais qu'est-ce qu'on en a à foutre, c'est un très bon jeu, universel, qui plaira à coup sûr comme on dit, aux grands zé aux petits.

monsieur pomme de terre

+ Mode multijoueur jusqu'à cinq en hot seat
+ Un jeu d'arcade original... on croit rêver
+ Excellent sur PlayStation mais meilleur encore sur PC
- Sans aller jusqu'à dire qu'il devient lassant, le jeu solo ne se renouvelle pas assez au fil des niveaux
- Port de la carte 3D exigé à l'entrée

EN DEUX MOTS

Un grand jeu, complet, original, universel et poilant. Seul, c'est un excellent jeu d'arcade et de plates-formes à la sauce Micromachine. À plusieurs, et jusqu'à cinq sur un même PC, on passe carrément dans l'univers de Bomberman et de Worms. Une valeur sûr qui fera à n'en pas douter plein de petits clones. Deux reproches cependant : Overboard ne marche qu'avec des cartes 3D, et en solo, les niveaux se répètent un peu.

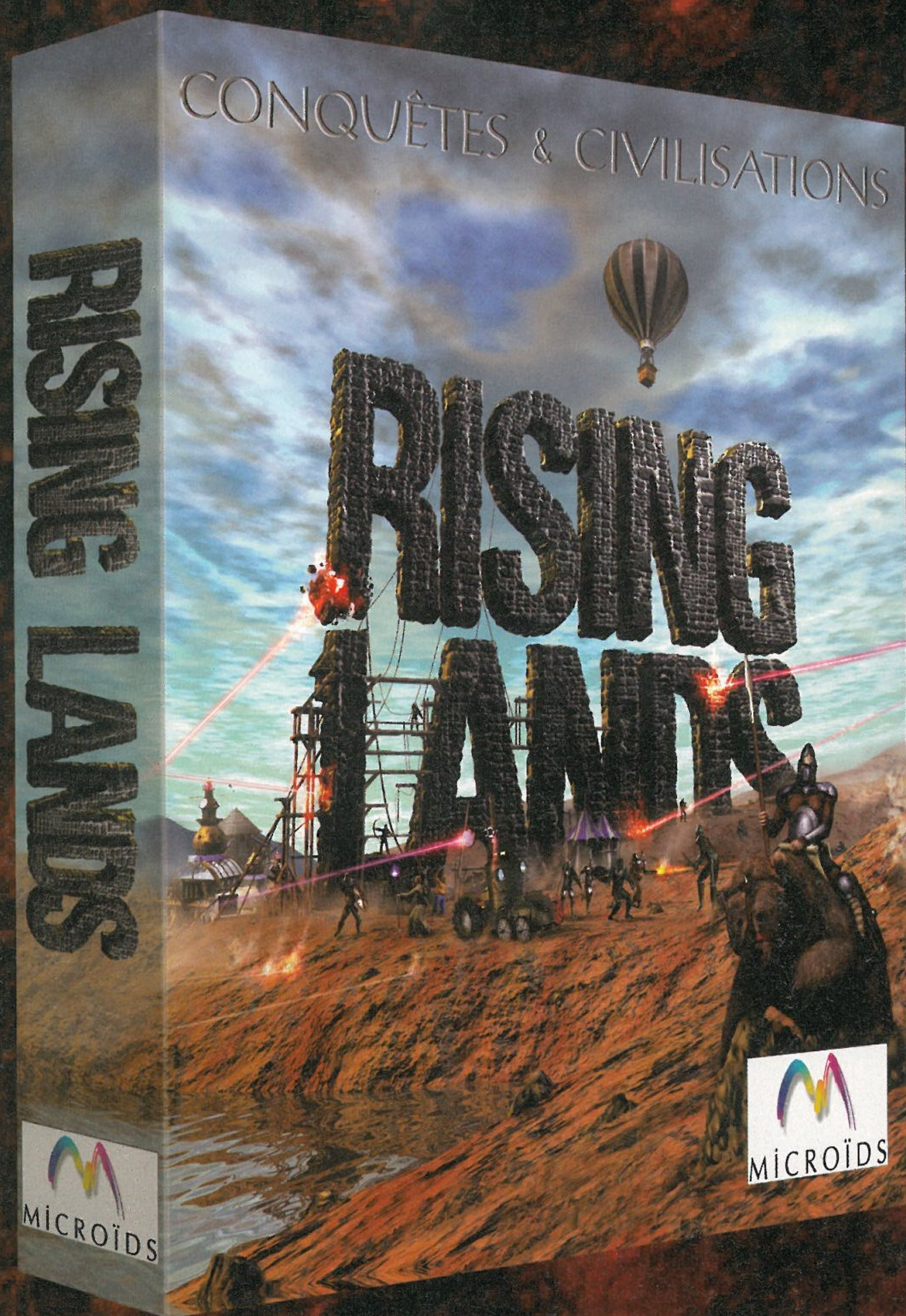
TECHN. 80 DESIGN 85 INTÉRÊT 88

RISING

LANDS...



VOUS ALLEZ
ENFIN POUVOIR
REFAIRE LE MONDE.









Ça vous dirait de vous balader dans un petit sous-marin jaune pour visiter les profondeurs aquatiques ? En toute liberté ? Oui, bon ben, hop, allons-y.

Sub Culture

Simulateur de yellow submarine pour tout le monde - PC CD-Rom



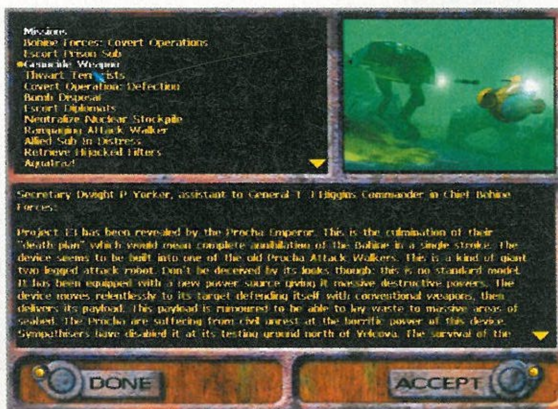
Le registre aquatico-futuriste a donné naissance, par le passé, à de bien chouettes jeux. Les plus anciens se souviendront du très intéressant Subwar 2050. Plus récemment, Blue Byte nous avait offert Archimedean Dynasty, au scénario plein de rebondissements. Et je vous parlerais bien de Création, mais connaissant les grenouilles de Bullfrog, on n'est pas près de le voir sortir. Non, le sujet qui nous intéresse est bien plus palpable. Sub Culture, au titre évocateur, déboule enfin pour notre plus grand bonheur.

De tout petits mecs, vraiment petits

Dans les profondeurs des océans, nombreuses sont les formes de vie encore inconnues de l'homme. Parmi elles, on trouve une espèce en tout point similaire à la nôtre : mauvaise haleine, comportement agressif indécrottable, programmes télévisés de merde... La seule différence est de taille, c'est le cas de le dire : ces bonshommes ne mesurent pas plus d'un centimètre. Tenez, prenez Bubba Kosh, l'un de ces mini-mequetons. Il vient de passer la plus mauvaise journée de sa vie. Prospecter les fonds abyssaux à la recherche de Thorium n'est déjà pas un travail de tout repos (de longues heures de boulot pour une condition sociale assez pourrie). Mais bon, il faut ce qu'il faut. Et Bubba commençait à voir le fond du tunnel : un nouveau processeur pour son nautilus et un générateur pour la maison. Et pis là, paf, la méchante mauvaise blague. Davantage de métal que tout ce qu'il pouvait espérer prospecter en une année vient de tomber du ciel... pour écraser par la même occasion sa jolie baraque achetée à crédit. Une simple boîte de conserve. La haine. Pauvre Bubba, où va-t-il aller maintenant ? (Le lecteur renifle bruyamment.) Il y a bien les colonies, là-bas, au loin dans les ténèbres. Dans un pays riche, jonché des détritus de l'activité humaine. Une manne pour un prospecteur. Un pays dangereux aussi. La guerre civile a éclaté entre les colons, et deux factions se mettent sur la tronche : les Prochas et les Bohines. Mais Bubba est un p'tit gars courageux. Il tire sur ses bretelles pour ajuster sa combi et relance les turbines de toute la puissance de ses moteurs. Haha, ils vont voir de quel bois se chauffe Bubba. Bubba LE mercenaire. A nous deux, les pirates ! (Le lecteur, rassuré, se mouche de contentement.)

Les bestiaux explosent en propulsant des tranches de bidoche partout.





▲ *Deux types de missions : libres et scénarisées, qui vous plongent dans le monde délirant des profondeurs sous-marines.*

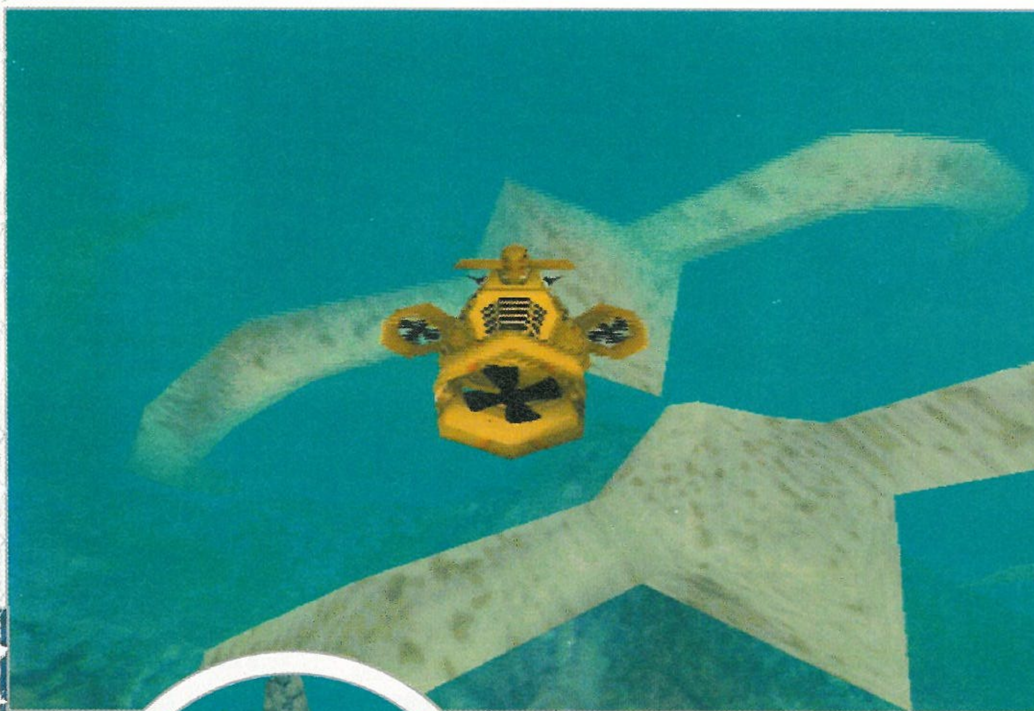


▲ *C'est jouable sur un Pentium166 sans carte 3D. Voilà ce que vous verrez.*

Un univers de beauté

En jouant à Sub Culture, nous nous retrouvons donc dans la peau de Bubba ou plus exactement sous ses dreadlocks, car Bubba est un rasta. Une sorte de rasta microscopique. Pour se diriger, c'est très simple. Il suffit d'orienter le nez du submersible avec la

C'est trop cool, Raoul. En vue plein écran, j'ai carrément l'impression de faire de la plongée sous-marine.







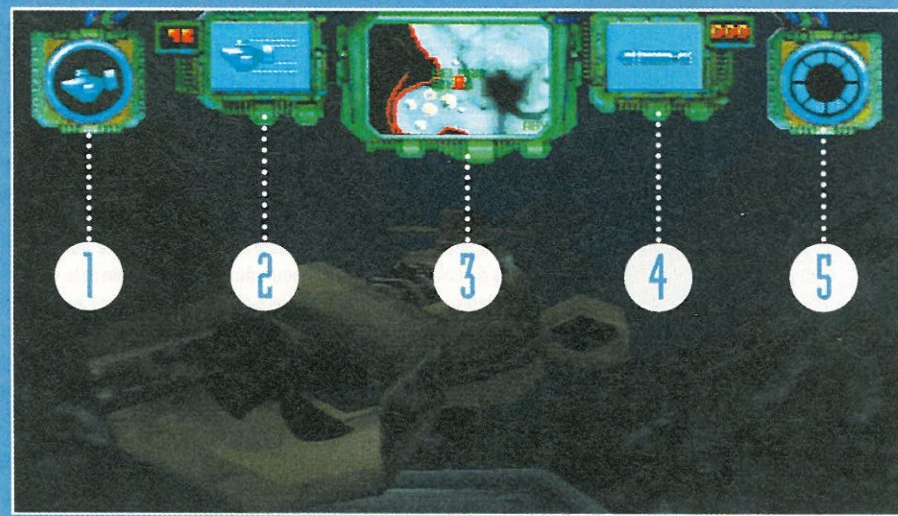
▲ Et voilà Bubba, gentil mais brave quand même.

souris. Avec Q et W, on avance ou on recule grâce aux sympathiques turbines du sous-marin. Ces mêmes turbines, d'une pression sur S et X, nous permettent de monter ou de descendre dans les profondeurs aquatiques. C'est trop cool, Raoul. En vue plein écran, j'ai carrément l'impression de faire de la plongée sous-marine – la désagréable sensation d'humidité en moins. Ça me rappelle mes vacances au bord de la mer Rouge. Tout y est : les petits grains de sable qui se soulèvent avec le ressac, les algues qui ondoient, le chatoiement des rayons de lumière sur les fonds sablonneux, lansolo en tongues qui joue de l'ukulele... Ce soft est un bonheur. L'inertie du milieu marin est superbement retranscrite, et c'est un plaisir d'évoluer dans cet univers somptueux. Notre joli submersible n'est pas mal du tout. Au fur et à mesure de la partie, on pourra le bichonner, l'up-grader en achetant des super jets, des projecteurs puissants et tout plein de trucs rigolos. De nombreux autres véhicules aquatiques évoluent dans le monde de Sub, mais le joueur ne changera pas de bahut. D'un autre côté, c'est pas grave, on l'aime bien, notre petit sous-marin.

Le cockpit

On pourra passer en plein écran et même choisir précisément quels instruments afficher.

1. Panneau d'orientation : indique la direction du sub.
2. Panneau des outils : indique l'outil sélectionné.
3. Radar : très utile, car il indique la carte découverte. Peut se commuter en trois autres fonctions : mini-vue arrière, mini-vue du dessous ou bien, quand on utilise le ROV, vue du ROV.
4. Panneau des armes: indique l'arme sélectionnée.
5. Panneau de blindage : indique l'intégrité de la coque. Vos points de vie, quoi.



Missions à gogo

Sub Culture est un soft à la Elite. Le joueur aura donc une grande liberté de manœuvre. En tant que prospecteur indépendant, Bubba voyage de base en base pour dégotter du taf. Les missions sont présentées via un système de messagerie électronique. Ça commence avec des missions de prospection. Après avoir récupéré du minerai (utilisation du suck-o-matic et du zapper) Bubba passera à la raffinerie où le minerai sera transformé en produit fini. Ce qui rapportera vachement plus de thunes une fois revendu dans un comptoir. Pour récupérer du métal, on utilisera un aimant. C'est un plaisir de voir comme Sub gère l'inertie de la charge. C'est qu'on est tout petit, je vous rappelle. D'ailleurs, la charge n'est qu'une piécette ou une pauvre capsule de bière.

Ces missions de prospection seraient pénibles à la longue. Elles serviront surtout à se familiariser avec la topographie du coin, apprendre sur le bout des doigts le maniement du sub et se procurer un petit pécule indispensable à l'achat de l'équipement du barbouze des profondeurs. Car Sub nous propulse aussi dans un scénario complexe. 27 missions réparties en 4 niveaux dépeignent la guerre intestine qui déchire les lilliputiens des océans. Le système est loin d'être linéaire, et il sera possible d'accéder à un nouveau niveau sans avoir forcément à terminer toutes les missions précédentes. Les situations rencontrées sont très variée : libération des prisonniers d'Aquatraz, sauvetage d'une navette endommagée, escorte, écoute téléphonique, chasse au poisson mutant, expédition dans un champ de mines, destruction d'un volcan marin, etc. Pour chaque

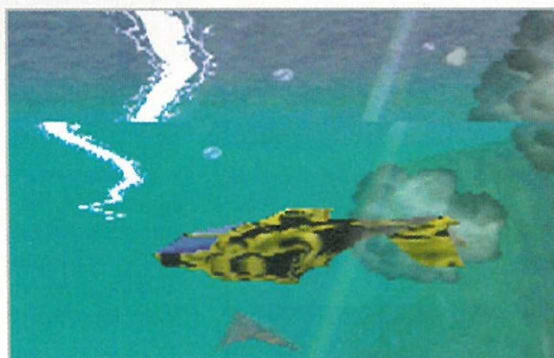




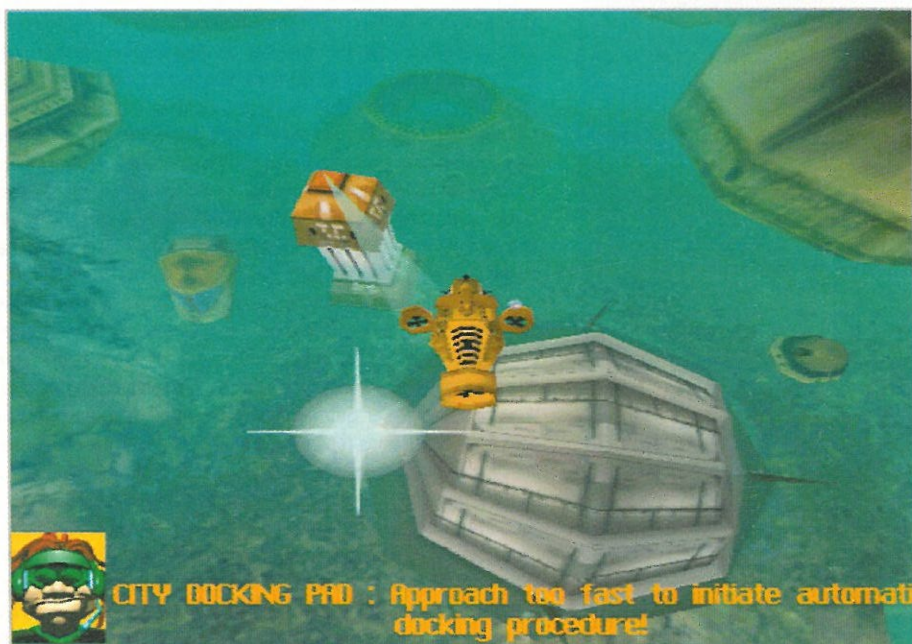
Sub Culture propose une multitude d'équipements et d'armes. ▼



Sub Culture tourne idéalement dans ses versions dédiées 3Dfx, Rendition et PowerVR.



▲ *Vous affronterez de tout dans Sub Culture : des pirates, des poissons, des mercenaires comme vous, mais aussi des walkers ou des méduses mutantes...*



type de mission, Bubba devra s'équiper d'un accessoire approprié. Et pour le coup, Criterion nous a gâtés. Il ne s'agit pas de cinquante missiles de tailles différentes. Chaque dispositif est original, et il faut apprendre à s'en servir. Le summum est atteint avec le mini-sub d'exploration (ROV), sorte de réplique miniature de votre sous-marin que vous pourrez envoyer en éclaireur dans les endroits inaccessibles.

20 000 microns sous les mers

Le monde de Sub culture est magnifique. Au fur et à mesure, on apprend à connaître ses moindres recoins : vieille godasse, ancre, plage de sable fin, différentes bases, prison, station scientifique, grottes, abysses, réseau de tuyaux... On ne pourra pas sortir à la surface. Ah, non. Mais le fait d'explorer un territoire dans toutes les directions sans aucun chargement ou ralentissement pénible est réellement unique (une modélisation comprenant 100 000 polygones !). Le soft gère le cycle du jour et de la nuit. Quant aux autres habitants de ce monde aquatique, ils sont à périr : poissons, méduses, raies, hippocampes, tortues... Chacun a son comportement. Les rascasses sont joueuses, alors que certains poissons mutants essayeront de vous buter à coups de décharges électriques. On se vengera sur les inoffensives tortues. C'est vrai, c'est bon le steak de tortue ! Les bestiaux explosent en propulsant des tranches de bidoche partout. On fera la chasse au poisson-lion pour récupérer son venin et le vendre. Seul ombre au tableau : cet univers est si réussi, qu'on l'aurait souhaité plus grand. On se retrouve à faire des allers-retours entre les mêmes bases, et les nouveaux lieux découverts ne sont pas très complexes. Ouais, quoi, c'est tellement bien qu'on aurait aimé d'autres décors, j'sais pas moi, l'intérieur d'une baleine, par exemple.

Malgré la toile de fond écolo et l'ambiance planante du graphisme – hé, fais tourner, Bubba ! –, vous n'échapperez pas aux sempiternelles bastons. Les pirates d'abord, qu'il faudra calmer à coups de missile et bien d'autres empêcheurs de barboter en rond rencon-



Un PC sans cartes Monster, c'est comme King Kong sans les muscles.



Monster 3D

- La référence en matière de jeux 3D.
- Solution additionnelle compatible avec tous les types de cartes graphiques.

Monster Sound

- Accélérateur audio PCI
- Son 3D enveloppant en temps réel.
- Wavetable intégré.
- Supporte Windows 95™ DirectSound et DirectSound 3D.



Pour plus d'informations, consultez le site web de Diamond : http://www.diamond.de



Question fun, Monster 3D donne une dimension véritablement nouvelle aux jeux sur PC. Dès le départ vous êtes scotchés. Et la qualité graphique est si extraordinaire que vous ne savez plus où finit la réalité et où commence la fiction. Bref, vous n'êtes plus rivé à votre écran, mais bel et bien au cœur de l'action. De plus, avec Monster Sound, vos oreilles vont aussi connaître le grand frisson. En effet, grâce à l'accélérateur audio pour la première fois sur bus PCI, vous bénéficiez d'un son incroyablement fidèle où que vous vous placiez. Alors, pourquoi attendre plus longtemps ? Bravez les "monstres" et plongez dans l'action.

Pour plus d'informations sur notre gamme Monster, ou tout autre produit Diamond, contactez nos équipes commerciales ou consultez notre site Web.



Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

REVENDEURS : **aAt Superscore** (Tél : 01 44 93 88 00), **SURCOUF** (Tél : 01 53 33 20 00), **L.C.D.I. Advance** (Tél : 01 40 09 51 51).

Diamond Multimedia Southern Europe (Succursale) - 6, Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - France
Tél : 01 41 40 15 88 - Fax : 01 47 56 11 39

BBS multilangues modem 28.8 KB 00-49-8 151-266333, 00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175, Numéris 00-49 8151-266334 - America Online (Keyword : DIAMOND).

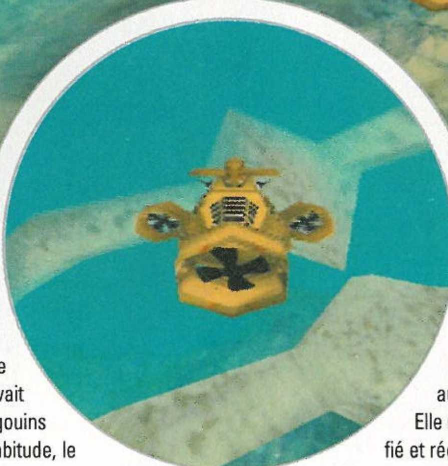
Actebis SA	KARMA	High Tech Services	AEE
Tél : 01 30 86 67 67	Tél : 01 46 74 56 56	Tél : 04 42 20 59 59	Tél : 01 46 70 18 88
Fax : 01 30 86 67 66	Fax : 01 46 74 00 37	Fax : 04 42 20 59 23	Fax : 01 46 70 18 70

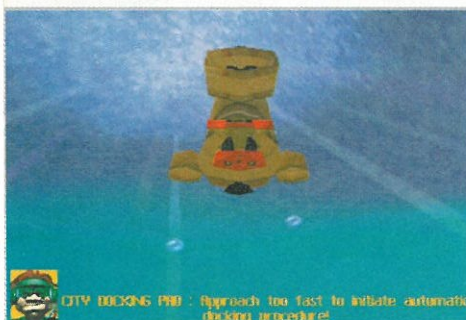
■ JOUABLE SUR **PENTIUM 133 32 MO 3DFX** ■ EDITEUR **CRITERION SOFTWARE**
■ DÉVELOPPEUR **CRITERION SOFTWARE** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**



Tout est bon à récupérer : mégots, pièces de monnaie, perles, minerai, capsules de bière, bière de varech. Hmmm, c'est bon la bière de varech !









trés au fil des missions. La maniabilité en combat semble assez fruste, mais elle est plutôt inhérente au milieu aquatique – le Commandant Cousteau en savait quelque chose, lui qui utilisait des pingouins pour ces manœuvres délicates. Avec l'habitude, le pilotage du Bubba-matic n'aura plus de secret, et vous feinterez les ennemis en montant ou descendant grâce aux turbines. Les armements proposés sont aussi très fournis (zapper, missiles, canon à bulles, charges minutées, canon ripper, electro-bolt, etc.). Ces dernières armes sont carrément puissantes.

Une technique maîtrisée

Je vous ai déjà dit tout le bien que je pensais des développeurs de Sub Culture, Criterion Software, auteurs de Renderware et spécialistes de la 3D. Certains développeurs devraient prendre exemple sur eux. Sans l'adjonction d'aucun patch, Sub propose en standard 5 versions : pure logicielle (pas besoin de carte accélérée 3D), 3Dfx, PowerVR, Rendition Verite et Direct 3D de deurm*. En s'installant, le programme détectera même votre config et vous permettra d'installer les versions de votre choix. Bon, grâce à leur moteur Renderware, Sub tourne sur une machine non accélérée, mais il faut passer en 320x200 (disponible uniquement dans cette version) pour que ce soit jouable sur P166. Autant dire que c'est du gâchis pour un soft aussi beau. Passons à la version Direct 3D. Elle requiert un driver d'affichage principal certifié et récent pour que ça marche, ça paraît logique.

Cette version Direct 3D a été testée sur Mystique et RagePro, et le résultat dépend évidemment des fonctions de la carte. Sur Mystique, en virant des détails (surface de l'eau animée, lensflare), c'est assez jouable même si on écope de certains ralentissements. Par contre, les bords des objets sont pixéllisés. On n'a rien sans rien: sur RagePro et autres cartes de la mort, c'est à la fois très fluide et très beau. Attendez, non, je viens de monter à la surface et on peut constater que les rayons lumineux ne sont pas terribles par rapport aux versions natives. Nous y voilà : Sub Culture tourne idéalement dans ses versions dédiées 3Dfx, Rendition (le chip V1000 supporte Renderware en natif en plus) et PowerVR. En ce qui me concerne, ça tombe bien, ça fait longtemps que j'ai acheté une 3Dfx (Billou, le peuple aura ta peau !). Pour conclure, parlons des musiques (11 tracks audio sur le CD) qui rappellent les meilleurs moments d'Eric Serra dans le "Grand Bleu" (sauf dans les bases, où c'est un peu répétitif à la longue). L'ambiance est au rendez-vous.

Iansolo



- \+ Un univers de grande beauté.
- \+ Des missions et un équipement variés.
- \+ On peut interrompre une mission et en changer en cours de partie.
- \+ Des musiques tripantes.
- \+ Plusieurs cartes 3D supportées en natif.
- \+ Une interface simple et pratique.
- \- On ne voit pas très loin (fort clipping).
- \- Sur version 3Dfx, les vidéos sont en petit format.
- \- Ce soft me colle le mal de mer.

EN DEUX MOTS

Sub Culture va faire craquer tous ceux qui aiment s'immerger – c'est le cas de le dire – dans un jeu. Le monde est à la fois original, beau et cohérent. On s'offre en prime un véritable simulateur de plongée sous-marine. Le seul regret porte sur la taille du monde 3D, qu'on aurait aimé plus vaste.

TECHN. 85 DESIGN 80 INTÉRÊT 84

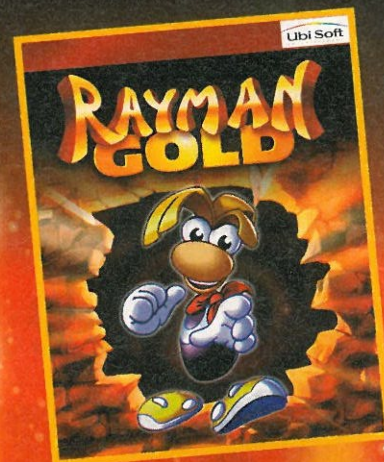
** L'AGP ne supportera pas OpenGL. Direct 3D sera imposé en standard dans Windows98 et NT5. Je suis désespéré: Microsoft et Intel ont trouvé le moyen de nous obliger à acheter leurs futurs processeurs. Après l'abandon du DOS, pourtant plus performant pour les jeux, Microsoft porte l'estocade. Arghhh.*

RAYMAN GOLD

Rayman se met en 3 pour vous !

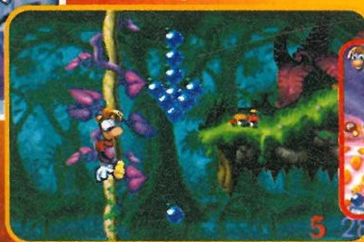
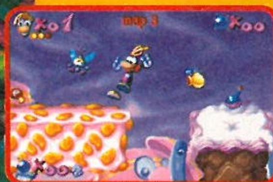
"Rayman revient plus en forme que jamais !"
PC Soluces, sept. 97

Le plus beau jeu de plate-forme jamais réalisé ! Plus de 80 niveaux de jeu, des aventures pleines d'humour, de superbes décors, et surtout la possibilité de devenir créateur de son propre jeu !



LE COFFRET

1. Le jeu complet
2. 24 mondes inédits
3. L'éditeur de niveaux

Rendez-vous sur http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23 Frs/min)





FKGB

Raven prend la caméra et la met au-dessus du donjon, histoire de varier les plaisirs. Attention, carte accélérée 3D de rigueur !



Mageslayer

Gauntlet-like en 3D pour tous joueurs - PC CD-Rom



Il était une fois, il y a belle lurette, un soft nommé Gauntlet. Sur borne d'arcade puis sur Atari, ah c'est sûr, avec Gauntlet nous avons bien ri. Gauntlet était l'un des premiers softs d'arcade à se jouer à quatre. Raven a décidé de faire renaître le mythe. Mageslayer est une version moderne de Gauntlet, la technologie 3D en plus.

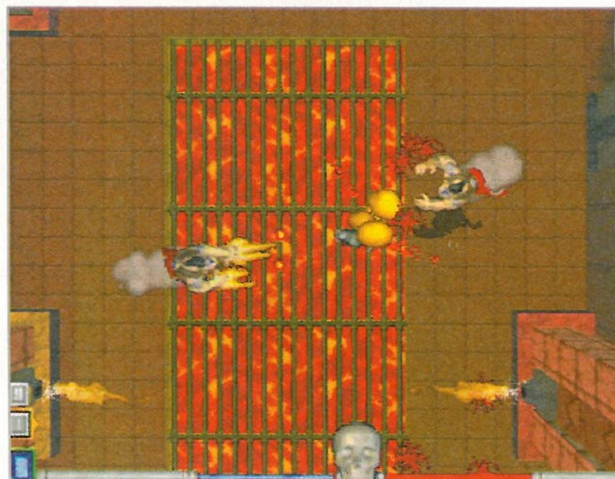
Frittade en perspective

Après le choix d'un niveau de difficulté parmi les trois proposés, Mageslayer nous enjoint de craquer pour l'une des quatre classes de personnage. L'Earth Lord est un nain teigneux doté d'un énorme marteau qui lui permet de frapper le sol pour décoller la pulpe du fond. L'Arch Demon s'est tellement pris de coups de soleil cet été, qu'il balance des boules de feu à tout va. Le Warlock compense son manque de résistance par une plus grande célérité et des sorts d'énergie verdâtre. Enfin voilà cette garce d'inquisitrice, qui se balade le crucifix à la main et éclabousse le terrain de ses projectiles mortels. De loin la plus rapide, c'est aussi la plus fragile. Ah, ces nanas, j'vous jure... Chaque héros dispose d'une attaque au corps à corps, de quatre sorts et d'un pouvoir spécial. Par exemple, le Warlock aura le pouvoir de serrer les dents l'espace d'une seconde avant d'émettre une énorme flatulence radiale renvoyant tous les zombies à l'écran directement ad patres. Le nain, toujours de mauvaise humeur, se prendra pour Thor avec son marteau vengeur. Ah, ces nains, j'vous jure... Les deux autres ne seront pas en reste... Mais sans plus tarder, mettons le pied dans une partie.



Des pouvoirs spéciaux ravageurs : ici celui du Warlock.





Les chauve-souris virevoltent et les rats vous courent entre les jambes. Flegmatique, l'aventurier actionne leviers et interrupteurs pour ouvrir des passages secrets. La jauge bleue indique la réserve de mana. La rouge est son capital de points de vie.

Ah, ces parties, j'vous jure...

L'intro, très moche, ne laisse aucun doute sur votre avenir : il vous faudra récupérer des morceaux de reliques éparpillés dans cinq mondes de cauchemar hantés par des créatures hideuses. La plupart de ces créatures s'étant vu refuser les premiers rôles dans les derniers Quake-like à la mode, elles s'avèrent effectivement très très remontées. C'est à partir d'un hub central, orné d'un charmant pentacle, que vous commencerez votre quête. Le gardien des lieux, une sorte de cube flottant, vous aboie votre mission (il fut refusé dans un screen-saver 3D, et il ne s'en est toujours pas remis). Après avoir complète-



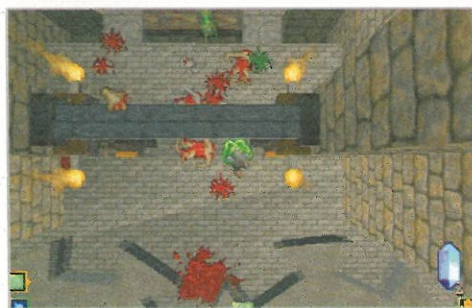




En périssant, les monstres dispersent leur bidoche aux quatre points cardinaux, notamment la tête qui monte au ciel un court instant.

Des égouts, des catacombes, des temples. Ici le feu, plus loin la glace.

ment mis à sac un niveau, vous reviendrez voir sa tronche de cube afin qu'il vous ouvre les portes du niveau suivant, ou bien pour effectuer maintes ablutions dans les fontaines mises à votre disposition. Alors ne vous en privez pas. Chaque univers vous permettra de découvrir des environnements variés, mais uniquement en intérieur. Des niveaux dans des égouts, des catacombes, des temples. Ici c'est le feu, plus loin c'est la glace. Cinq mondes, ça semble léger mais cela représente en fé 30 niveaux, chaque monde se décomposant en sous-niveaux reliés par des téléporteurs. Mageslayer est assez vaste, et il faudra bien compter de une à deux heures pour boucler un univers selon le niveau de difficulté et l'habileté du lutin. Mais trêve de bavardages, l'Arch Demon piaffe d'impatience et il va encore me compter des heures supp'.



Le retour des scrollings différentiels

Le premier contact avec Mageslayer est surprenant : ça ressemble à du Quake (textures, ambiance des éclairages) sauf que c'est en vue de haut. Ouais, rien à voir avec Quake finalement. L'effet de perspective est rendu comme dans Funtracks ou Death Rally. C'est-à-dire que les murs jaillissent du fond de l'écran comme pour vous éborgner la gueule. Les personnages et monstres étant, quant à eux, de banals sprites. Raven a assez bien exploité la 3D, puisque les décors couvrent plusieurs étages avec des ponts enjambant des rivières de lave, des escaliers en colimaçon, des passerelles mobiles... Avec l'effet grand angle, on se croirait revenu au temps des 16/32 bits et des scrollings en parallaxe. Les effets de lumière sont réussis, ainsi que la multitude d'interrupteurs, de pièges et de trappes qui parsèment les niveaux. À la fin d'un niveau, il vous faudra, comme de bien entendu, affronter un big boss, rendu aigri par une trop longue exposition devant TF1.

Et la jouabilité, dans tout ça ?

Mageslayer n'est pas un modèle de jouabilité. La 3D ne nuit pas au jeu, mais au clavier le contrôle des déplacements n'est pas dément. On gagnera à utiliser un joystick ou mieux un pad. Bon point, on pourra appuyer sur la barre espace pour avoir une vue plus large et anticiper l'arrivée des streumons. Les combats ne nécessitent pas un QI hors du commum, c'est la force brute qui prime malgré un panel complet de commandes : strafe, saut, multiples sorts et bonus (invisibilité, bouclier, vitesse, bombes...) à récupérer. Bref, en jeu solo, Mageslayer est assez moyen. Heureusement, l'intérêt s'améliore avec le mode multi : deathmatch, coopératif, capture de la relique. Et Mageslayer permet de retrouver les sensations de Gauntlet, avec un mode jeu sur Internet qui n'existait pas évidemment à l'époque. Pour finir, il nous faut aborder l'aspect performances. FromageSlayer est carrément saccadé en 640 X 480 sur un K6 200 MHz avec 32 Mo et une carte vidéo Matrox Mystique : pas vraiment une flèche. Le mode accéléré Direct3D est un peu plus fluide. Par contre, les dégradés sur les flammes ou les ombres des persos sont tramés. Beuh. Dans le mode 3Dfx, pas de problèmes, c'est très très fluide (le détourage des sprites des persos est pas super-réussi). Bref, ne comptez pas y jouer si vous ne disposez pas d'une carte accélérée (les performances sont correctes avec une simple Mystique en 640 X 400, même si ce n'est pas la panacée).

Iansolo

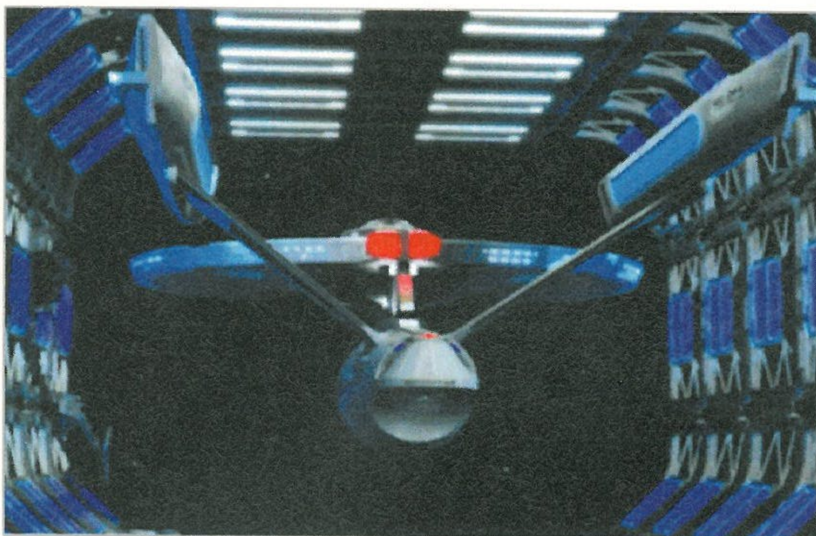


- \+ Architecture des niveaux en 3D.
- \+ Gauntlet revisité.
- \+ Multijoueur.
- \+ Support Direct 3D et 3Dfx.
- \- Vite lassant en solo.

EN DEUX MOTS

MageSlayer a le mérite de se départir des productions habituelles, en proposant un point de vue aérien (comparable à Take No Prisoners testé le mois dernier). Assez banal en solo, il devrait trouver des supporters en mode multijoueur. Le moteur étant assez gourmand en ressources, il ne faudra pas compter jouer en haute résolution si vous ne disposez pas d'une carte accélérée D3D, ou mieux, d'une carte 3Dfx.

TECHN. 70 — DESIGN 68 — INTÉRÊT 70

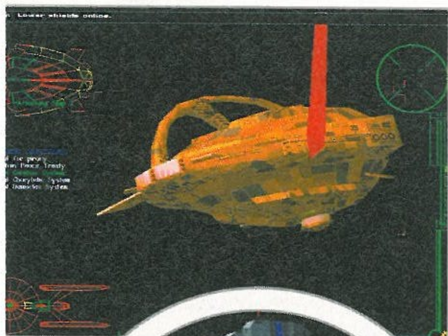




Aussi kitsch que Bob Arctor en kilt, que Pete Boule en tutu ou que Lord Casque Noir avec des palmes, voici venir Starfleet Academy, l'ami des trekkies.

Starfleet Academy

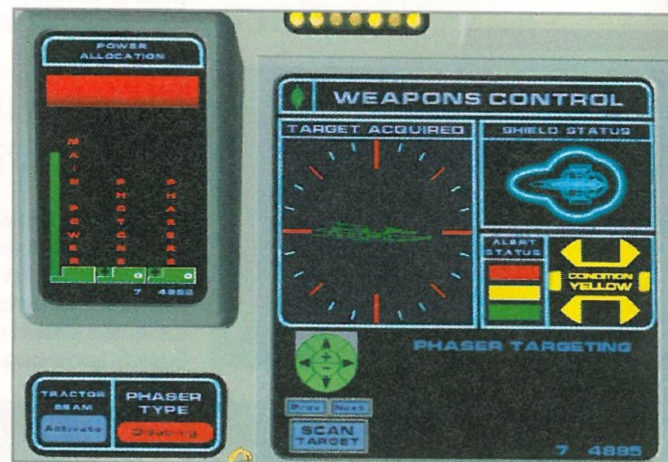
Simulation & aventure Star Trek pour trekkies, débutants & nostalgiques de la 5 - PC CD-Rom





C'est une constante, dans les jeux Star Trek : nous sommes accueillis par un générique digne d'un film de cinéma. Ballet de vaisseaux sur fond de musique symphonique (son en Dolby), et voilà qu'apparaît le logo Paramount. Tadadzouin ! Une petite navette décolle de l'Enterprise et amorce sa descente vers la Terre, plus précisément le San Francisco du futur où se trouve le Presidio, QG de Starfleet Academy. Le gradé local, nanti d'un fort accent aristocratique anglais, prononce un discours de bienvenue devant un parterre de jeunes recrues. Eh oui, vous aussi vous allez devoir mettre un pyjama rouge, c'est obligatoire. On se croirait dans une convention trekkienne. Cinquante figurants (des trekkies bénévoles assurément) applaudissent à tout rompre l'arrivée de leur idole : James Tibérius Kirk. C'est une grande nouvelle (et probablement le résultat de nombreuses pétitions), William Shatner a bien voulu rempiler pour le plus grand plaisir de ses fans. Ce sera d'ailleurs la dernière apparition de Kirk dans un Star Trek. Collector, collector. James "le bouffi" y va de son petit chapitre sur la vie, l'univers et le reste. On se marre bien quand il confie préférer un vieux vaisseau au dernier bijou de la technologie bourré de bugs. Le gros clin d'œil démago sur Intel et Microsoft... Kirk nous accompagnera tout au long de l'aventure. Un instant, on le croira même passé du côté obscur de la force pour devenir calife de la Fédération à la place du calife. Une feinte habile. Et pour l'accompagner dans ce western galactique aux valeurs d'un autre âge, d'autres figures illustres de la série : Sulu (le fidèle serviteur japonais) et Tchekov (le coco rigolo).

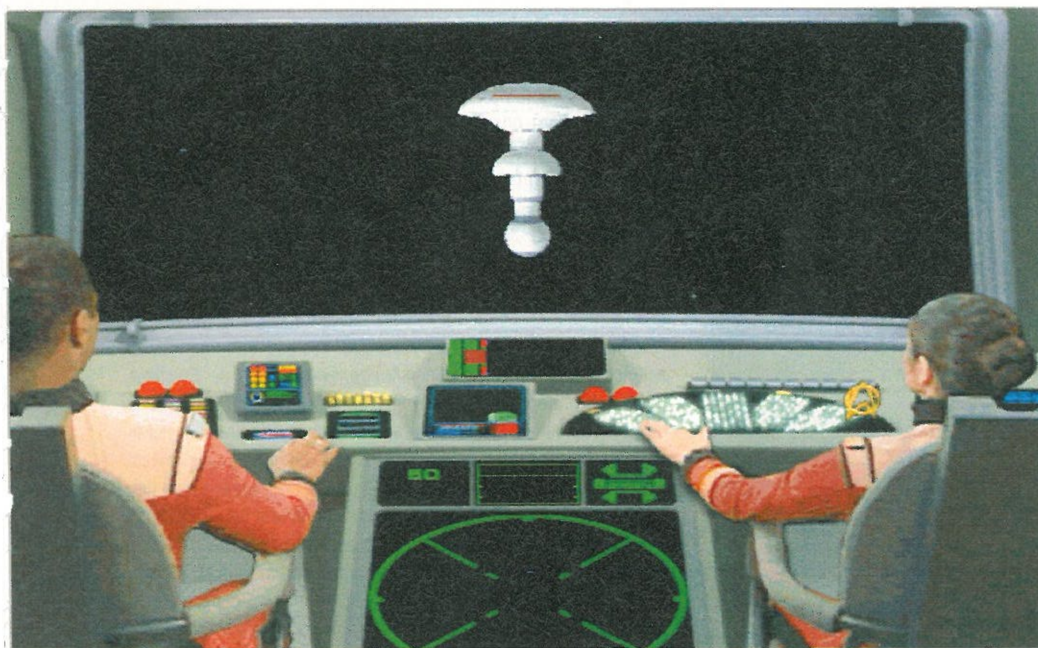




▲ L'un des nombreux pupitres de contrôle du simulateur. Wah ! l'Enterprise pour vous tout seul.

Les missions et le simulateur

Starfleet rappelle, par certains aspects, Wing Commander (le scénario soutenu par des vidéos non linéaires) ou X-Wing (grande fidélité à l'univers, nombreuses commandes) ; mais le résultat est complètement original. Avec quatre heures de FMV inédites et 5 CD, SFA est une immense épopée, une sorte de film relativement interactif dont vous êtes le héros. À la différence des précé-



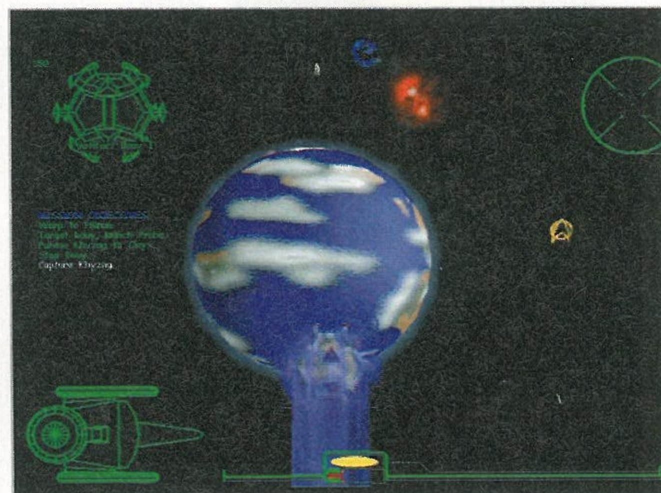
Dans l'espace, la technologie 3D incluant vaisseaux et planètes en 3D mappée correspond à ce qu'on a vu de mieux dans un jeu Star Trek

dents jeux Star Trek, SFA n'est pas axé sur des aventures sur les planètes. SFA vous propose de passer votre brevet de commandant de l'Enterprise. Ou de deux autres vaisseaux (classe Miranda ou classe Oberth), nettement moins attachants que notre poêle à frire préférée, mais correspondant aux deux autres niveaux de difficulté.

Les commandes clavier sont nombreuses (une cinquantaine), et la première mission sera donc une mission d'apprentissage très bien faite avec textes et voix pour vous guider. D'ailleurs, n'oubliez pas que vous êtes aspirant-commandant. L'équipage est là pour vous servir et exécuter les tâches fastidieuses (définition des coordonnées de warp, réparation des avaries, communications). Toutes les fonctions du vaisseau sont accessibles en se déplaçant sur le pont modélisé en synthèse. En combat, on préférera les raccourcis : alerte rouge, warp, répartition énergétique, répartition des réparations, analyse, com...

27 missions en simulateur, et une dernière en "réel". Starfleet n'est pas un shoot : dès la seconde mission, on se fait piéger, il faut réfléchir et pas seulement tirer à tort et à travers, il faut réfléchir vite. C'est que SFA est plutôt difficile. On doit refaire plusieurs fois les missions. Les combats sont surprenants pour qui est habitué à X-Wing. Une fois à portée de l'ennemi, il n'est pas nécessaire de viser, les ordinateurs de bord s'en chargent, ce qui est réaliste. En revanche, on peut choisir l'organe ciblé : phasers, disrupteurs pour désarmer l'adversaire, warp pour l'immobiliser dans le cadrant ou même écran de camouflage pour empêcher ces enfoirés de Klingons de jouer à cache-cache.

En plus des missions de combat, on trouvera d'autres missions dans l'esprit de la première série. Par exemple, on découvre des formes de vie étranges qui ont le pouvoir de se téléporter dans l'espace et de répéter les transmissions radios. En bon trekkien, il faudra les protéger des traficants. L'écueil, c'est que tout est balisé dans nos fameuses missions. On a un temps limité pour accomplir les actions. Tous les choix se font à partir de QCM. Une connaissance sommaire de l'univers trekien et de l'impérialisme ricain suffit

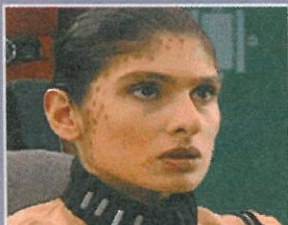


Happy days de l'espace

Ils s'engueulent, ils se draguent, ils voudraient bien jouer dans un sitcom à Hollywood : les membres de votre équipage vous en feront voir de toutes les couleurs. Il vous appartiendra de savoir gérer ce "capital humain", pour prouver que vous êtes un leader naturel.



GEOFFREY CORIN NAVIGATEUR
Votre navigateur est issu d'une des plus riches familles d'Alpha du Centaure. Malgré son admission à l'école de commandement, il n'a pas voulu prendre la responsabilité de diriger un vaisseau, ce gros flemmard. Par contre, c'est un as de la torpille à protons.



JANA ATKON SUPER-CHIEUSE
Elevée dans la colonie minière de Rigel 12, dans le secteur Levantin, Jana n'a pas eu une vie facile, comme le témoignent les restes d'acné juvénile qui sévissent sur son visage. C'est peut-être pour ça qu'elle n'arrête pas de faire sa bécheuse.



ROBIN BRADY INGÉNIEUR
Né sur la Terre dans le Colorado, Robin est un mec calme. Entre deux surfs sur son pupitre pour récupérer des images de pingouins, il saura réparer le warp drive en moins de deux secondes.



VANDA MC GIIA - OFFICIER DE COMMUNICATION
Fille aînée d'un important ambassadeur Andorian, Vanda a encore du mal à respirer notre oxygène, d'où son teint bleuâtre. C'est plutôt rare de voir des Andorians s'intéresser à Starfleet. En vocabulaire trekkien, Andorian signifie "schtroumpf à antennes".



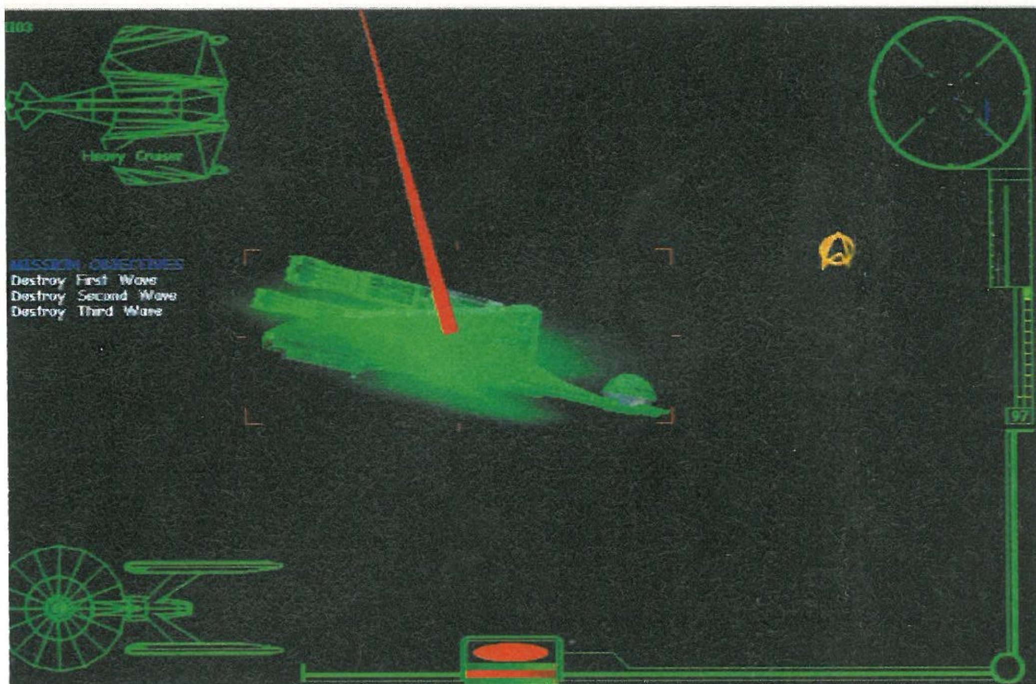
STUREK OFFICIER SCIENTIFIQUE
Non, ce n'est pas le fils de Spock, mais presque. Sturek est très brillant, même selon les standards vulcains. Premier de la classe depuis toujours. D'ailleurs, je pompais sur lui pendant les classes de trigonométrie sidérale.



DAVID FORESTER ASPIRANT COMMANDANT
Là c'est moi, enfin plutôt c'est vous, quand vous jouerez à SFA. Calme, posé, mais intransigeant devant l'ennemi, vous êtes le résultat de millions d'années d'évolution biologique. Eh oui, ça fait peur. Nous n'avons vraiment pas les mêmes valeurs.

Test
Starfleet Academy

JOUABLE SUR **PENTIUM 133 16 MO DE RAM DISQUE DUR 180 MO** EDITEUR **INTERPLAY**
DÉVELOPPEUR **INTERPLAY ÉTATS-UNIS** TEXTES ET VOIX **VO** NBRE DE JOUEURS **1 À 8 EN RÉSEAU**



REMARQUES

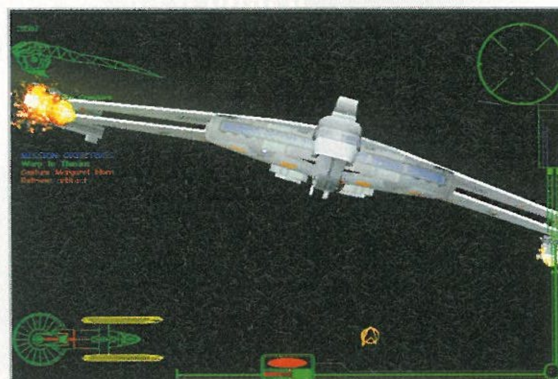
•Starfleet intégrera un mode réseau (local, Internet). Nous en reparlerons dans la rubrique Réseau.
•En lançant Starfleet pour la première fois, on a droit à une vidéo du prochain "Star Trek" (The Secret of Volcan Fury prévu pour Noël 98), qui est à périr de joie, tellement c'est beau. Deux remarques : la vidéo est non interruptible, et ce n'est pas la première fois, chez Interplay : ça s'appelle du matracage. Second point : mettre une pub pour un jeu dix fois plus beau, alors qu'on vient de claquer 400 balles sur celui-ci, c'est drôlement culotté.
•La "vraie" académie : www.sfi.org/html/academy.html

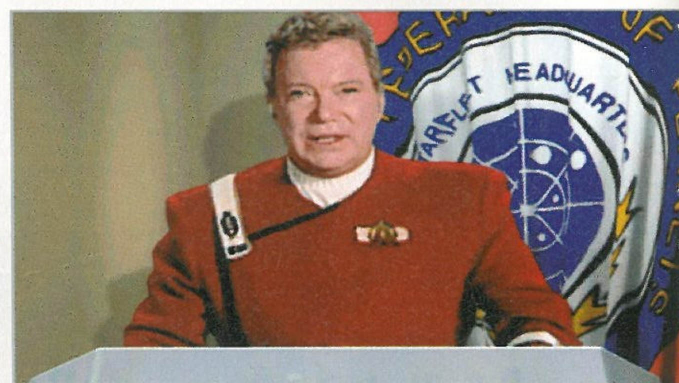
à sortir victorieux : se montrer diplomate avec les Klingons, intransigeant avec les Romulians, ne jamais céder au chantage, tirer parti de toutes les informations en se servant des compétences de chaque membre d'équipage et plus particulièrement Sturek, le Spock-like de SFA. Instinct, improvisation et redneck-attitude sont les trois mamelles de SFA. À l'issue de chaque mission, l'intrigue au QG de Starfleet avance. À base de séquences FMV et de QCM, ces phases de jeu nous entraînent dans une sorte de "Berverly Hills" de l'espace. Il faut dire que l'on gère un équipage un peu turbulent (voir encadré). Plus une aventure qui englobe le tout : découverte d'un réseau neuronal cybernétique (?), complot, fameux test du Kobayashi Maru (il faudra tricher, comme Kirk à l'époque). Les fans du genre ne resteront pas sur leur faim.

Illogique capitaine

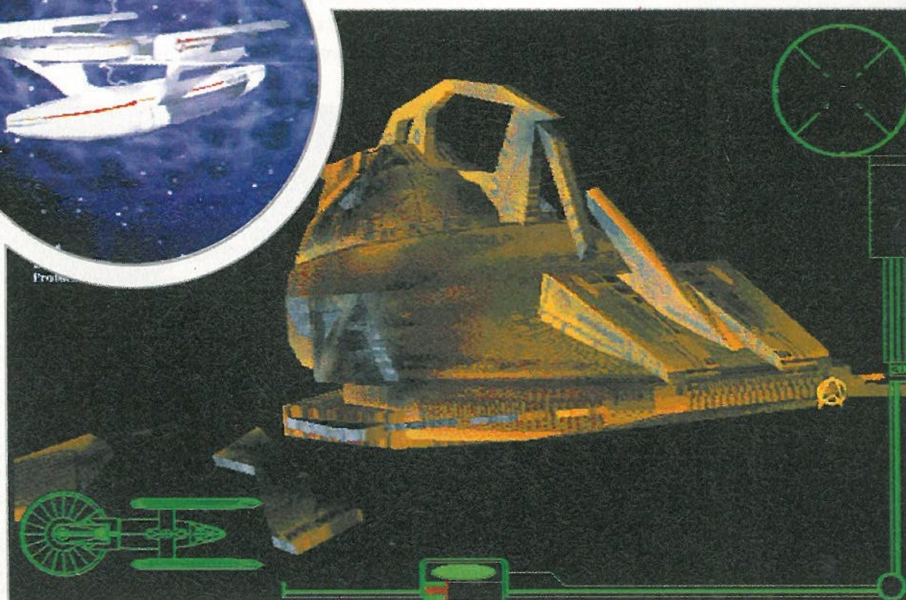
Starfleet supporte le MMX, Direct 3D et tourne déjà bien sur Pentium 133. Les pages des menus sont sobres et austères dans la charte graphique bicolore propre au genre. Dans l'espace, la technologie 3D incluant vaisseaux et planètes en 3D mappée correspond à ce qu'on a vu de mieux dans un jeu Star Trek, même si elle n'est pas effrayante de nouveauté par rapport aux Wing Co et autre X-Wing. On peut néanmoins relever quelques trucs réussis. D'abord, une véritable séquence de warp : un mélange de "Retour vers le futur" et de "Star Wars". Et surtout, la fonction zoom. En zoomant vers l'avant, on pourra admirer de très près les vaisseaux ennemis et autres halos d'énergie provoqués pas les tirs de lasers. En zoomant à fond en arrière, on parviendra à voir à 180°, avec des effets de déformation très hi-tech. Non contente d'être fort esthétique, cette vue est bien pratique pour repérer à vue les ennemis ciblés. Carrément anachronique ! Depuis "2001 l'Odyssée de l'espace", on savait que musique symphonique et science-fiction faisaient bon ménage. La musique de Starfleet, très réussie, ne faillit pas et renforce l'impression de participer à un film. Les vidéos sont rarement moches, et certaines incrustations feraient pâlir d'envie Lands of Lore 2. Enfin, la palme revient aux séquences d'effets spéciaux, dignes d'une superproduction cinéma. SFA ne semble pas buggé, ce qui est une bonne surprise après les atermoiements des dernières aventures. C'est certain, avec Starfleet Academy, les trekkies retrouveront intact l'émoi de leurs 20 ans. Au fait, on en est à la combien-tième génération de trekkies, là ? Ne pourrait-on pas les stériliser une fois pour toutes ? Naan, détendez-vous, je plaisante.

Iansolo









+ Retranscription fidèle de l'univers trekkien.
+ Séquences vidéo de qualité cinéma.
+ Musique symphonique en Dolby.
- Liberté de manœuvre réduite.
- Très typé.

EN DEUX MOTS

Après trois années de développement, Interplay offre aux trekkies le premier Star Trek vraiment orienté combats spatiaux. Un soft varié, qui plaira aux fans.

TECHN. 75 DESIGN 75 INTÉRÊT 78

adidas® power soccer





la référence qui a **révolutionné** le **football**

maintenant **disponible** sur **PC**





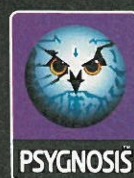












ZORK™
Grand Inquisitor

Recherche expert en énigmes et chasseur de trésor exceptionnel pour retrouver les trois objets enchantés qui sauveront le Grand Empire souterrain de Zork. Expérience en graphismes surprenants, musique féerique et vue 360 degrés (moteur Z-vision) souhaitée mais pas indispensable.

APRÈS ZORK NEMESIS, DÉCOUVREZ TRÈS BIENTÔT LE NOUVEAU CHAPITRE DE LA CÉLÈBRE SÉRIE ZORK SUR PC CD-ROM WINDOWS 95. AVENTURE ET HUMOUR GARANTIS.

■ JOUABLE SUR PENTIUM 120 CARTE VIDÉO 800X600 16 MO RAM ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS
■ DÉVELOPPEUR FIRAXIS ■ TEXTE ET VOIX VO, DOC EN FRANÇAIS ■ NBRE DE JOUEURS RÉSEAU 8 IPX, INTERNET OU MODEM





Vous pourrez endosser la personnalité de nombreux généraux.

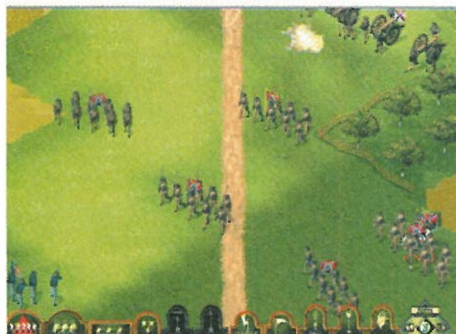
Le premier jeu de la toute nouvelle société du génial Sid Meier vient d'arriver. C'est un wargame sur la guerre de Sécession. Mon grand-père à moi, il aimait les timbres.

Sid Meier's Gettysburg

Stratégie américaine en temps réel pour collectionneurs et passionnés - PC CD-Rom



Chaque ferme, chaque maison et chaque champ de coton est placé au bon endroit.



Sid Meier est l'un des plus grands bonshommes de l'informatique ludique. Pour ceux qui débarquent, sachez que le Meier est le concepteur de jeux anthologiques comme Pirates, F15 Strike Eagle et... Civilization. À l'instar d'un Peter Molyneux ou d'un John Romero en version humble, Sid (tu permets que je t'appelle Sid ? Après tout, c'est ton prénom !), est sans doute le fondateur de ce qui est devenu le game design à un niveau professionnel.

Le général Meier

Seulement voilà, le gars Sid, on a un peu oublié que c'est un être humain et que, comme n'importe lequel d'entre nous, il a ses passions, ses obsessions. Ma passion à moi, c'est d'entasser des liasses de preuves contre des gens. Je sais, ça paraît malsain, mais en y réfléchissant est-ce pire que de nourrir une obsession sur un conflit meurtrier vieux de plusieurs siècles ? Dans son pays, Sid n'est pas le seul à nourrir cette passion d'enfance : des wargames sur Gettysburg, on en a vu des tonnes, c'est à croire que le choix d'une guerre où les soldats sont habillés avec deux couleurs différentes facilite le travail des programmeurs et la compréhension du public américain. Fort heureusement, SM's G. est plus qu'un hommage de l'homme à son enfance et à son cortège d'émotions moites : c'est aussi un fabuleux moteur de jeu et une réussite du point de vue historique.Dans Gettysburg, vous allez pouvoir incarner les commandants en chef des deux armées. Mais surprise, en lançant le jeu on s'aperçoit qu'il est en temps réel. Qui, mieux que le joueur qui se précipite pour bouger sa souris dans tous les sens, pourrait simuler la confusion qui règne sur un champ de bataille ? L'interface reprend la géographie exacte de la région où s'est déroulé le conflit le plus important de la première (juste au cas où on en verrait d'autres) guerre civile américaine : chaque ferme, chaque maison et chaque champ de coton est placé au bon endroit. Le moteur graphique est superbe, et lorsqu'on scrolle dans une direction, la plupart des éléments du terrain disparaissent pour ne laisser que l'essentiel. Le gameplay général consiste à faire se déplacer, par un habile drag and drop, des pelotons et des compagnies sur l'ennemi, puis à leur donner différents ordres grâce à l'interface, très bien foutue. Bien entendu, on sent une immense profondeur associée à ce mouvement lorsqu'on commence à voir les hommes tomber les uns après les autres et à réaliser qu'il faut assimiler quelques règles de stratégie essentielles, rarement prises en compte dans la plupart des moteurs des autres jeux. La moindre des choses que l'on puisse dire, c'est que la gestion du moral des troupes et de la hiérarchie militaire (à proximité d'un général, d'un chef de peloton) est exceptionnelle pour un jeu en temps réel. Mieux encore, on trouvera deux niveaux de commandement sur lesquels jouer pour remporter la victoire, ainsi que des nouveautés comme de nombreux types de formations, le contrôle du moral grâce aux sonneries du clairon, et une prise en compte réelle du handicap que donnent le type de terrain et la proximité de l'adversaire. Au bout de quelques heures, on se réveille étonné d'avoir participé aussi longtemps à une superbe bataille de soldats de plomb. Un must pour les amateurs du genre.

Bob Arctor

+ Un moteur graphique très astucieux.
+ Une bonne simulation de désordre dans une bataille.
+ L'IA, excellente.
+ Le nombre d'unités dans de grosses escarmouches.
- Les combats pourtant impressionnants ne sont pas assez violents.
- On aurait souhaité un plus grand nombre d'événements.

EN DEUX MOTS

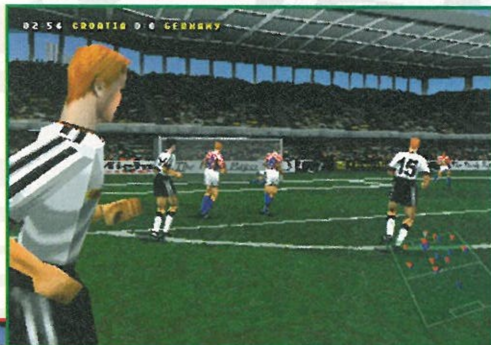
Un produit déroutant pour le joueur basique, qui pourra toutefois s'attirer les faveurs d'un public large par son esthétique, son ambiance, le charme de son gameplay et son absence de forces extraterrestres.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT FANATIQUES	INTÉRÊT AUTRES
75	78	80	70

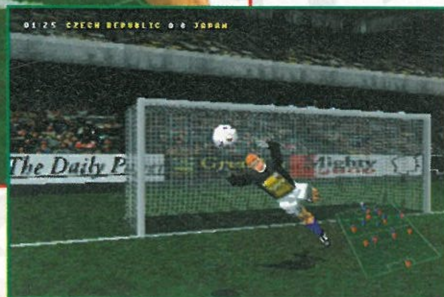
actua SOCCER 2

«Reste pas sur le banc de touche!»

Alan Shearer







Un réalisme encore jamais obtenu. Nouvelle technique de motion capture avec 10 caméras.

Une sélection des plus grandes stars du foot.

Les 64 plus grands clubs internationaux.

24 stades différents et le choix des conditions météo.

CRÉATOR

actua SPORTS SERIES













Blue Byte est décidément un éditeur qui cache bien son jeu. Après l'inattendu et non moins excellent Extreme Assault, voici venir Incubation, situé dans l'univers de Battle Isle et utilisant le même moteur 3D que ce dernier.

Incubation

Stratégie pour tous joueurs et ufologues - PC CD-Rom

REMARQUE

Les parties multijoueur peuvent se jouer par e-mail. À quand les parties par Chronopost ?

TIPS JEU

Gardez toujours au moins un de vos soldats en état de "garde" pour parer aux mauvaises surprises.



Mais qu'est-ce qui m'a pris, hein ? Vous pouvez me le dire ? Le dépliant était pourtant prometteur : "Tu veux que ça bouge, tu veux du sport, tu veux être un homme ? Alors viens, oui, viens chez nous les space marines. Tu verras, on s'amuse bien et en plus l'ambiance est à la franche déconnade. Tout le monde est le bienvenu. Homosexuels s'abstenir quand même". Bon. Vous auriez fait quoi, à ma place, hein ? Faut quand même que je vous précise que le chômage à Zorglub 4 dépasse les 15 milliards de personnes, et que j'avais pas l'embarras du choix au niveau occupation salariée (oui, je sais, ce n'est pas la première fois que je vous balance du Zorglub comme nom de planète, mais bon, vous n'allez pas commencer à faire le difficile, on est entre nous, quoi). Eh oui, après avoir fini mes longues études de préparateur en biscottes biologiques section croûtons, il fallait bien que je trouve du boulôt. Par malchance, la seule usine de fabrication de biscottes de la région sud de Zorglub avait bêtement explosé, suite à l'erreur d'un pilote de chasseur nucléaire. Alors du coup, je me suis dit que c'était sûrement un signe du destin, et je suis allé au bureau de recrutement de l'armée. Ah ça, on peut dire que j'ai été bien reçu : moquette sur les murs, friandises dans la salle d'attente, équipe de recrutement en minijupe. La grande classe. Mais sitôt le contrat de soixante ans non renouvelable signé, tout s'est brusquement transformé et le cauchemar à commencé.





▲ *Afin de vous habituer en douceur, des aides de jeu vous seront données avant chaque niveau.*

Ils sont très forts, ces militaires

Après quelques mois de formation au sein d'une bande de dégénérés mentaux stade 5, j'ai intégré l'escouade de combat la plus réputée qui soit. Tu penses, 30 morts par mois, ça marque vite les esprits. De toute façon, je n'ai jamais eu de bol. Alors bon, me voici largué dans une ville infestée de Scay'Ger, race de mutants dont le seul espoir de cohabitation avec les humains réside dans leur estomac. Vous voyez le genre. Heureusement, notre capitaine est là pour nous diriger et pour nous dire ce que l'on doit faire. Tout se déroule au tour par tour, ce qui veut dire qu'une fois que l'on a utilisé ses points d'action, c'est au tour des aliens de se déplacer. Au début de la partie, ces points sont très

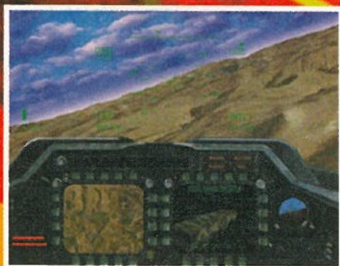


◀ *Chaque mission commence par un briefing en bonne et due forme. Certains sont même en 3D.*



> Les missions secrètes de la CIA <





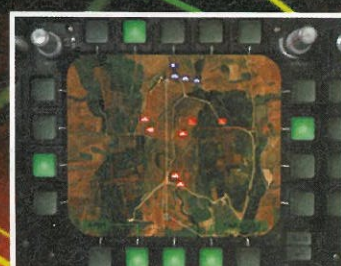
35 missions qui vous enverront aux quatre coins du globe



Données géopolitiques très détaillées
Option multijoueurs.



graphismes somptueux, fluides et réalistes



Conçu par un ancien pilote de l'armée israélienne





3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

* 2,23 F/min





▲ Chaque cercle correspond à une case où vous devez vous déplacer. le chiffre traduit les unités d'action qu'il vous restera après.

De la stratégie à l'état pur, enrobée d'une bonne dose de 3D.



▲ Faites exploser ces mutants, avant qu'ils ne fassent de même avec vous.



▲ Les combats en vue subjective. Merci madame 3 D.



▲ Jouer les fouineurs vous rapportera de l'argent, des munitions, ou bien de l'équipement.



limités (environ 3 par soldat), mais ils augmentent au fur et à mesure de votre réussite au combat. Effectivement, chaque monstre tué vous gratifie de quelques points d'expérience, qui à la longue augmentent votre efficacité dans diverses catégories. Ainsi, outre le déplacement, vous pourrez améliorer vos performances dans la précision du tir (armes lourdes ou légères), la capacité à commander, l'agilité sur le terrain, la médecine ou bien encore l'électronique. Toutes les deux ou trois missions, vous avez la possibilité de venir vous ravitailler à des points précis, histoire d'acheter de nouvelles armes (lasers, fusil lourd, lance-flammes, mitraillette, etc). Elles sont au nombre de 12 au total), de l'équipement ou bien de nouvelles recrues. Faut dire que ça mange son quintal d'humains en deux temps trois mouvement, le mutant, et que le besoin de chair fraîche se fait vite sentir. Mais bon, avant d'acheter de quoi sauver l'humanité en paix, il faudra fouiner dans moult coffres afin de récolter de l'argent. Tout en faisant gaffe à ne pas se faire attaquer par derrière, bien entendu.

Le stress du meneur d'hommes

De la stratégie à l'état pur, enrobée d'une bonne dose de 3D, voilà en fait ce que vous propose Incubation. Sur ce premier point (la stratégie), les amateurs des précédents Battle Isle ne seront pas dépaysés et retrouveront la richesse qui fit leur succès.

En effet, si les premières missions se révèlent plus que simplistes, la difficulté progresse peu à peu et vous oblige à réfléchir de plus en plus finement pour vous sortir des véritables souricières où vous vous trouverez. Tout d'abord, il faudra disposer vos hommes intelligemment, afin qu'ils se couvrent mutuellement. C'est pourquoi une option "garde" est à votre disposition: ainsi, lorsque c'est au tour des mutants de se déplacer et que l'un d'eux passe devant la ligne de mire d'un soldat, ce dernier dégaine et lui règle son compte. Ensuite, certains monstres possèdent des caractéristiques spéciales qui incitent à constamment feinter pour les tuer.



▲ Une vue globale des lieux, histoire de se repérer un peu.

Par exemple, certains d'entre eux ne sont vulnérables que par l'arrière, ce qui vous oblige à tendre des pièges en vous servant d'un de vos hommes comme appât. Là où ça se complique encore un peu plus, c'est lorque vous devez gérer en même temps l'enreillement éventuel des armes (voire leur explosion), ou bien encore la panique qui s'abattra sur un de vos hommes blessé à mort. Dans ce cas, ce dernier devient totalement inefficace et ne se déplace plus que case par case. Le problème, c'est que certaines missions ont des exigences précises pour être complétées, dont la plus courante est de garder le capitaine en vie, quoi qu'il en coûte en trouffions. Je vous assure que même en mode Facile, ce n'est pas toujours évident.

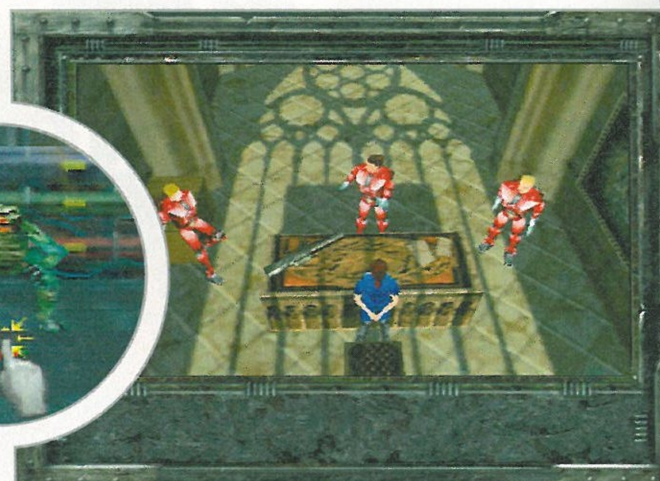
Tous pour un et un pour lui-même

Comme vous le savez déjà, si vous avez pris la peine de lire l'introduction et de regarder les photos (on va dire que oui), Incubation utilise le même moteur 3D qu'Extrême Assault. Ainsi, le terrain d'action n'est-il plus uniquement en 3D isométrique comme dans UFO, ce qui permet de disposer de quatre vues différentes.

■ JOUABLE SUR P 90 16 MO RAM CARTE VIDÉO COMPATIBLE DIRECT X CD-ROM DOUBLE VITESSE
■ EDITEUR UBI SOFT ■ DEVELOPPEUR BLUE BYTE UK ■ TEXTES ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 4



▲ L'écran d'équipement des soldats aurait gagné à être plus intuitif.


▲ De temps à autres, vous aurez droit à des scènes précalculées faisant avancer le scénario.


▲ Grâce à votre courage au combat, vous voilà promu sergent-chef.

Chaque monstre tué vous gratifie de quelques points d'expérience.

Vous aurez donc une vue globale du niveau (une carte, en somme), une vue de dessus rapprochée, une vue en perspective style isométrique, et enfin une vue subjective du soldat sélectionné. De plus, un simple clic de souris vous permet à tout moment de changer d'axe cardinal (le nord passe à l'est, l'est au sud, etc.), ou bien de vous déplacer latéralement pour aller voir ce qui se trame un peu plus loin. L'ergonomie de ce système est tout bonnement excellente, et vous vous habituerez très vite à l'utiliser à votre avantage. Si l'animation est fluide (les possesseurs de 3Dfx seront à la fête), il faut quand même signaler que le graphisme n'est pas des plus compliqués. Les personnages sont extrêmement angulaires (les vues rapprochées sont assez épouvantables), et on ne peut pas dire que les textures soient inoubliables. En fait, on a vraiment l'impression de voir du papier peint collé sur des figures géométriques du style triangle, carré ou rectangle. Mêmes reproches pour les décors, qui en plus ne se renouvellent pas suffisamment (5 types de décors différents sur les 40 missions proposées). En fait, seuls les visages humains et la modélisation des armes relèvent un peu le niveau graphique, qui reste d'une manière générale bien moyen.


▲ Dites adieu à votre mère et à votre chien, vous êtes cerné !

Mais là n'est pas le plaisir

Si, avec un peu d'efforts, vous passez outre un aspect visuel relativement raté, vous ne pourrez que vous laisser séduire par ce soft. Pour être franc, je ne suis pas un fan d'UFO (à qui Incubation fait immanquablement penser), et a priori il n'avait pas plus de chances de me passionner que ce dernier. Pourtant, j'avoue que je me suis laissé emporter par l'ambiance et la difficulté progressive, qui mine de rien m'a fait jouer une, deux, trois...puis douze parties sans même voir le temps passer ! Je ne pourrai pas vous dire exactement pourquoi ni comment, mais la mayonnaise prend du premier coup, et c'est bien là le principal. En fait, le seul gros défaut que je reprocherais au jeu concerne la gestion un peu "hasardeuse" du nouveau matos. Ainsi, des armes et des équipements apparaissent miraculeusement sans trop savoir comment, puisqu'aucune section de recherche n'est présente. En fait, cela dépend du résultat de vos fouilles (vous savez, les coffres), mais bon, c'est vraiment pas très clair. De même, équiper vos hommes est une source d'embrouilles car l'interface aurait mérité plus de simplicité. Je ne pinaille pas, j'essaye d'être exhaustif, nuance.


▲ Et hop, l'action vue de haut !

Il me reste à vous parler du mode multijoueur, qui permet à quatre pélerins de se mener la vie dure sur des niveaux spécialement étudiés pour l'occasion. Dans ce cas, chaque joueur possède des objectifs différents, histoire de varier les plaisirs. En plus des classiques liaisons série (null modem), IPX (réseau local) ou TCP/IP (Internet), vous aurez la possibilité de jouer via e-mail, un peu comme une partie d'échecs. Je vois pas trop l'intérêt, mais bon, ça a le mérite d'exister. Dans tous les cas, et malgré ses quelques défauts, Incubation est un excellent jeu de stratégie au tour par tour, ni trop facile ni trop complexe (à des années lumière de M. A. X). Même les réticents du genre (dont je faisais partie) devraient apprécier, c'est pour vous dire.

Fishbone

+ Le digne successeur des Battle Isle.
+ La représentation 3D, qui offre une excellente jouabilité.
+ La difficulté bien dosée, qui accroche le joueur.
- Un graphisme décevant (même avec une 3Dfx).
- Une gestion des objets et des hommes peu claire.

EN DEUX MOTS

Digne successeur situé dans l'univers de Battle Isle, Incubation est un très bon jeu de stratégie au tour par tour, relativement accessible, et aux missions bien étudiées. Dommage qu'il ne soit pas plus attrayant visuellement.

TECHN. 77 DESIGN 74 INTÉRÊT 84

Aujourd'hui chez Carrefour.

SCANNER PLUSTEK

790F



Valable dans tous les magasins Carrefour sauf : 13 Port de Bouc - 69 Villeurbanne - 71 Chalon sur Saône - 75 Paris Pte d'Auteuil - 77 Champs-sur-Marne - 93 Saint Denis - 98 Monaco

- 30 bits, 1 Milliard de couleurs
- Résolution optique 300 x 600 points par pouce
- Simple à connecter, branchement sur port parallèle

FCA!BMZ

Adresses, plan d'accès et services des magasins, tapez 3615 Carrefour (1,29 F la minute).

Avec Carrefour je positive!



Offre valable jusqu'au 28 novembre 1997. Réf. EasyPro 300 SP. Garantie 1 an.

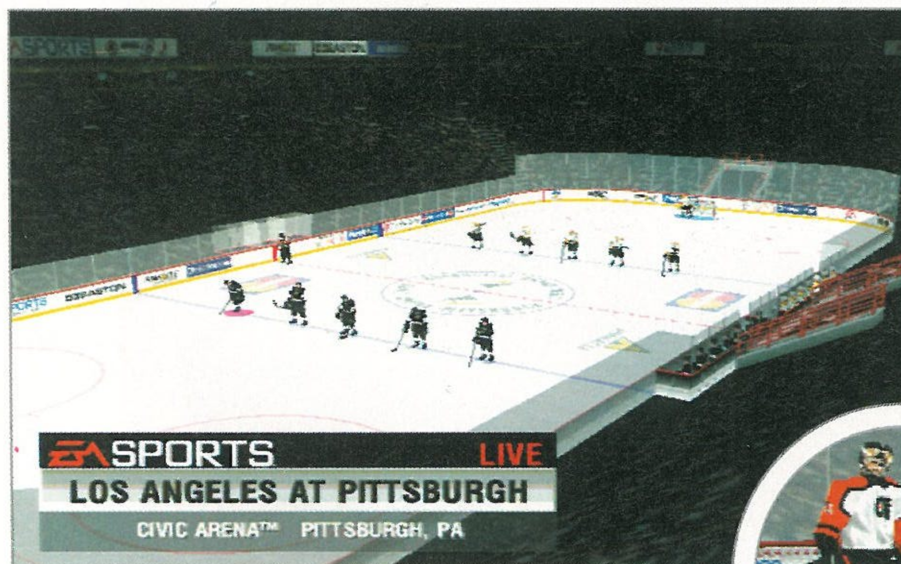


Si, jusqu'à aujourd'hui, vous êtes toujours passé à côté de la série NHL d'EA Sports. Ne regrettez rien : cette version 98 est la meilleure.

NHL 98

Simulation de hockey pour tous joueurs - PC CD-Rom





En France, écrasé par l'extrême popularité du football, le hockey sur glace occupe rarement le devant de la scène. La télévision en parle peu, ne diffuse presque pas de matchs, et semble même l'ignorer complètement. Le schéma est loin d'être le même outre-Atlantique, tout particulièrement au Canada où ce sport est l'objet d'un culte fervent. Et les gens d'EA Sports, en bons Canadiens de Vancouver, développent depuis quelques années d'excellentes simulations de hockey. Cette incontournable version 98 de NHL est l'occasion pour nous, français footeux, de mieux connaître le sport le plus speed du monde.

Carte 3D (quasi) obligatoire

Bien sûr, les sorties annuelles, avec régularité métronomique, des produits EA Sports ont de quoi agacer (FIFA 96, FIFA 97, puis FIFA 98, et même topo pour NHL). On a parfois l'impression d'acheter un soft pas fini, qui sera complété l'année suivante. Vous ne voulez pas passer deux ans sur un soft, et nous sortir une simulation qui tue vraiment ? Mais dans le cas de NHL 98, qui succède à NHL 97 et sera certainement suivi de NHL 99, force est de constater que le jeu s'avère être une réussite totale. Il est tellement réussi, d'ailleurs, qu'on s'intéresse tout à coup au hockey, et qu'on se surprend à mourir d'envie de voir des matchs à la télé.

Ici, la 3D se fait omniprésente. Joueurs, gradins, cages, palet, tout est en 3D temps réel, et donc visualisable sous tous les angles. Un petit mot sur l'aspect technique pour mettre les pendules à l'heure tout de suite : nous avons testé NHL 98 avec une carte 3D. Le jeu tourne sans, mais possède alors beaucoup moins d'attraits. L'intérêt, la maniabilité et l'environnement du jeu restent les mêmes, mais graphiquement, ça tombe bien bas. Un peu trop bas, d'ailleurs. NHL 98, jeu élitiste, donc. Jeu pour nantis. Lesdits nantis vont s'éclater.

Les hockeyeurs d'abord, rois du patin à glace, grosses baraques violentes, sont superbement rendus. NHL 98 étant un produit officiel NHL, les maillots et les logos qu'ils arborent



▲ *L'arbitre est lui aussi sur la glace. Petit plaisir idiot : lui rentrer dedans comme une brute et ricaner de sa chute ridicule.*



▲ *Quand une action est bonne, ou simplement qu'elle vous plaît, vous pouvez entrer en mode Ralenti. Très perfectionné, ce mode permet de revoir l'action sous n'importe quel angle, en gros plan, de loin, en arrière, en vitesse normale...*

correspondent aux vraies équipes du championnat. Les noms des joueurs aussi, d'ailleurs. Et mieux encore (les quelques vrais fans apprécieront), les persos 3D ont le visage des vrais joueurs. La classe. Quand est-ce qu'un éditeur nous propose cette option pour une simulation de football ? Bien sûr, ces visages collés sur des joueurs 3D rendent le tout parfois un peu bizarre et décalé, surtout qu'une seule expression a été digitalisée, mais bon.

Leurs déplacements sur la glace sont étonnants de grâce pour de telles grosses brutes, de véritables petits ballets quand on les voit se croiser, foncer, tourner, freiner. Il semblerait qu'EA Sports maîtrise enfin la technique de la Motion Capture qui, ici, sait se faire discrète. Les animations semblent toutes originales, on ne sent pas de répétition, on n'a pas l'impression de voir deux équipes de robots crétins s'affronter. Indéniablement, cela apporte beaucoup au réalisme de la simulation, car plus qu'un jeu de sport, NHL 98, par son réalisme, se veut une vraie simulation, un simulateur de coups de crosses dans la tronche.

Le maniement est aisé au possible, mais suffisamment riche pour laisser la porte ouverte à l'entraînement et la maîtrise. Comprenez : plus on joue à NHL 98, mieux on y joue. Ce qui est la base d'un jeu de sport réussi : quel est l'intérêt d'un soft dont la prise en main est aisé s'il n'y a rien derrière, pas de récompense à qui y passera des heures pour se perfectionner ? Bientôt, vous serez le roi de la passe et du une-deux, de l'interception, du coup d'épaule bien fourbe ou encore, challenge suprême, roi du tir droit dans les filets.

Sans carte 3D : attention !

Bien que tournant sans carte 3D, à l'aide de DirectX 5.0, NHL 98 est un peu décevant sur un "simple" PC. Le graphisme est alors beaucoup moins bon, ce qui est logique, mais tout de même en dessous de ce qu'on a l'habitude de voir, même sans carte. Du coup, nous ne sommes pas loin de conseiller le jeu uniquement à ceux qui disposent d'une telle carte. Ou alors aux gros fans de hockey, car l'intérêt de la simulation et son réalisme restent essentiels.

Jeu à plusieurs

Tout un tas d'options se cachent dans tous les coins de NHL 98, permettant de se lancer dans un match amical ou une saison complète de hockey. Reste la possibilité de créer ses propres joueurs, en jonglant avec leurs compétences façon jeu de rôles, d'organiser des transferts de joueurs ou encore d'inventer des tournois inédits.

Toutes sortes de réglages sont également proposés. Des réglages techniques, pour définir le niveau de détails affichés, et des réglages propres au jeu, comme le choix du niveau global (il y en a trois), sont proposés. Au début, mieux vaut commencer modestement au niveau amateur, sous peine de se faire massacrer copieusement par l'ordinateur.

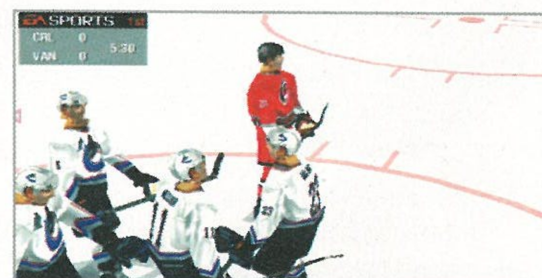
Comme tout jeu de sport, NHL 98 autorise les parties à plusieurs, avec des potes, sans quoi le jeu aurait beaucoup moins d'intérêt. Bonne nouvelle, jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément sur un PC (2 joysticks/joypads, 1 clavier, 1 souris). Mauvaise nouvelle, il n'y a guère que le jeu au joystick ou mieux, au joypad, qui soit véritablement maniable. À la limite au clavier, avec beaucoup d'entraînement. Les joueurs humains peuvent s'affronter, ou jouer dans la même équipe. Tout aussi drôle, en fait.

Et pour ceux qui ont vraiment du pot, qui sont bien équipés ou bien organisés, NHL 98 propose de connecter deux bécanes. On peut donc être plusieurs sur un ordinateur contre plusieurs autres joueurs sur un autre ordinateur, excellent. La liaison sera téléphonique grâce à une connexion modem, ou série à l'aide d'un câble null-modem.

Pour finir, quelques mots sur l'aspect sonore particulièrement abouti de NHL 98. Une fois n'est pas coutume, les commentaires sont ici très réussis, et apportent effectivement beaucoup à l'ambiance frénétique du jeu. Il faut dire qu'il sont restés en anglais, ce qui met une touche d'exotisme. Les bruitages, sur la glace, sont eux aussi irréprochables, tout comme les bruits de foule ou les musiques lancées par l'animateur et ses synthés, personnage clé d'un match de hockey. Dans NHL 98, il vaut mieux ne pas couper le son, ce qui est loin d'être toujours le cas.

Bref, qu'on soit fan de hockey ou pas, NHL 98 est un jeu frénétique, réussi, maniable et drôle : une réussite. Pour peu que vous disposiez d'une carte 3D, le plaisir est alors total.

Seb

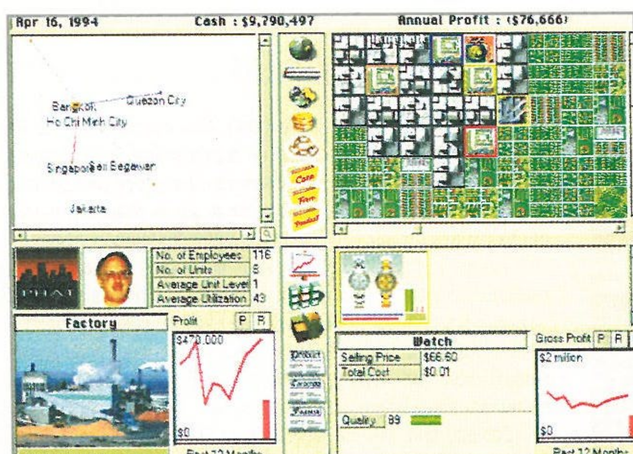


+ Les animations réalistes des personnages.
+ L'aspect relation/retransmission télé.
+ Pour une fois, des commentaires pas agaçants.
- Nécessite une carte 3D pour bien profiter du jeu.
- Joypad vivement conseillé
- Pas de possibilité de jeu Internet direct.

EN DEUX MOTS

Une excellente simulation de hockey sur glace, qui fera apprécier ce sport trop peu populaire dans nos contrées. À condition d'avoir une carte 3D, le jeu est compatible DirectX 5.0. Fluide, rapide et violent, NHL 98 est hyper amusant. Sans carte 3D, l'intérêt est quasi identique, hormis que le graphisme est plutôt limite.

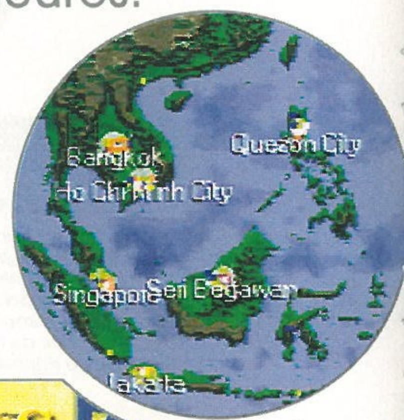
TECHN. 83 | DESIGN 84 | INTÉRÊT 86



Il y a quelques numéros de cela, je vous parlais de la première mouture de cet excellent jeu. Voici son grand retour métamorphosé en version "plus", avec assez de renouveau pour que j'y rejoue de nouveau une bonne centaine d'heures.

Capitalism plus

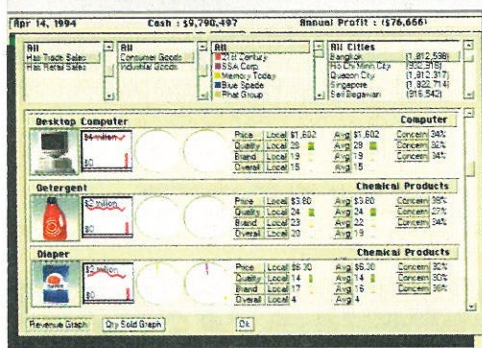
Simulation commerciale pour tous publics et commerciaux - PC CD-Rom





Select a Scenario

Title	Game Set	Bonus Points
Entrepreneurial Spirit	Standard Game Set	30
The Emerging Dragon	Standard Game Set	60
The Reign in Spain	Alternative Products	70
Techno-Sweep	Standard Game Set	70
Italy - Looking South	Standard Game Set	70
The Rough Road Ahead	Food and Beverage	70
Market Fortification	Food and Beverage	70
The Asian Gold Rush	Standard Game Set	70
Fall of the Berlin Wall	Alternative Products	80
Vertical Integration	Food and Beverage	80
Rule Britannia	Alternative Products	90
Domination Down Under	Food and Beverage	90
Staying in Vogue	Alternative Products	90
Race Against Time	Alternative Products	100



▲ *Ici nous pouvons voir les chiffres de vente de tous les produits du marché.*

Capitalism plus sort enfin en France. On passera volontiers sur les sombres affaires commerciales qui ont repoussé la date de sa parution hexagonale.

Pour ceux qui ont la mémoire courte, faisons un petit résumé du jeu. Capitalism vous met à la tête d'une compagnie commerciale, plus précisément dans la peau d'un PDG dont le but avoué sera d'accroître sa fortune personnelle. Pour ce faire, vous n'aurez que l'embarras du choix concernant votre raison sociale. Le monde de Capitalism est cousu de promesses, tout est bon pour se baigner dans l'or. En effet, quelles que soient vos ambitions commerciales, il est à parier que vous trouverez un moyen, dans le jeu, pour les mener à bien. Tout le jeu est tourné de façon à répondre à vos envies les plus secrètes. Qui voulez-vous être, aujourd'hui ? Un magnat du pétrole ? Un riche éleveur de bétail ? Un fabricant d'automobiles ou de produits cosmétiques ? Ou ouvrirez-vous tout simplement une société de licences ?

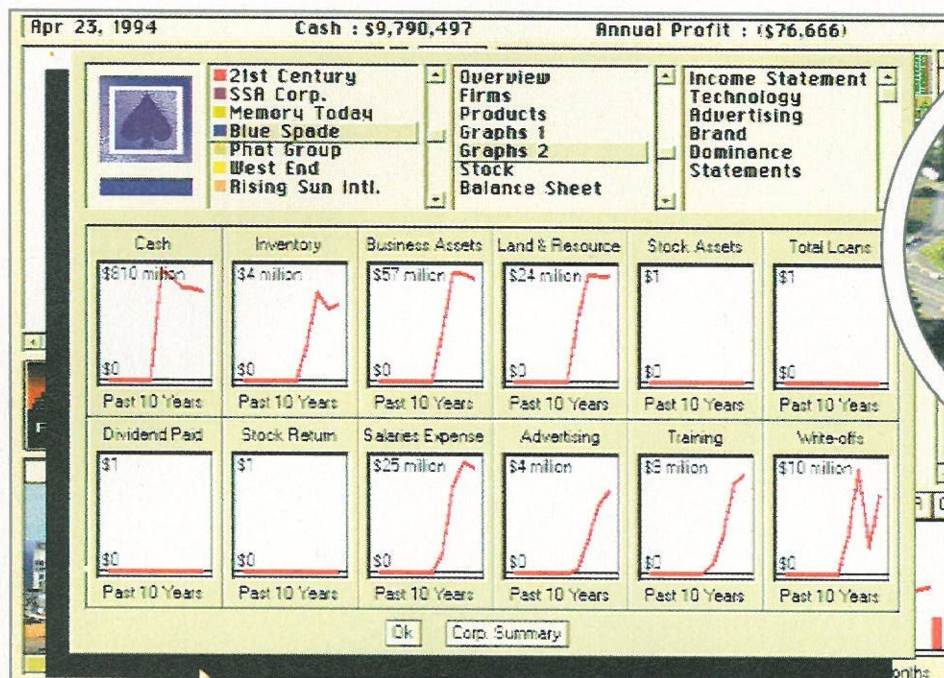
Ainsi était Capitalism. Mais sa version "plus" va offrir de nouveaux et fantastiques challenges à l'amateur éclairé, tout en corrigeant quelques lacunes et en offrant de nouvelles richesses de jeu.

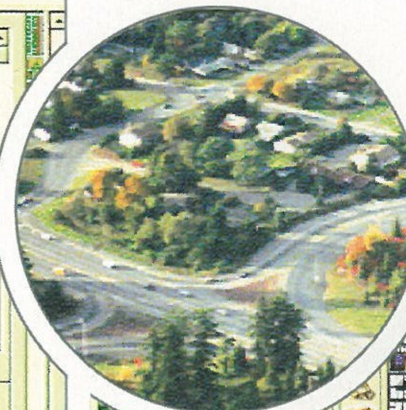
Dead Ronald Burger Inc.

L'une des choses les plus gavantes que j'aie pu observer dans les jeux, ces dix dernières années, est le fait de voir des noms de villes existant dans la réalité sur une carte générée au hasard. J'y peux rien, ça m'énerve. Bref, dans C+, vous pourrez affronter des concurrents sur des marchés étrangers bien réels, à travers de nombreux scénarios portant sur des événements sociaux-économiques importants tels que la chute du mur de Berlin ou l'ouverture du marché asiatique. Une soixantaine de nouveaux produits feront aussi leur apparition, classés en trois palettes : les produits agro-alimentaires (hamburgers, pain, plats surgelés), les produits standards (lunettes, blousons de cuir) et les produits alternatifs (lunettes, téléphones cellulaires, softs, etc.). De là à ouvrir une chaîne de restauration rapide, il n'y a qu'un pas.


EPIC

■ JOUABLE SUR **PENTIUM 120 16 MO RAM** ■ EDITEUR **INTERACTIVE MAGIC**
■ DÉVELOPPEUR **ENLIGHT SOFTWARE** ■ TEXTES ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **JUSQU'À 11 EN RÉSEAU, HOTSEAT ET E-MAIL**

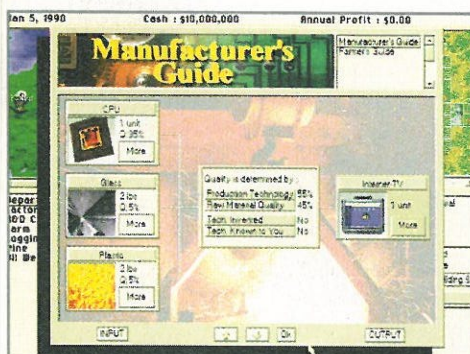




Comme dans la dernière version, il faudra tout d'abord acquérir un lotissement pour y construire un magasin.



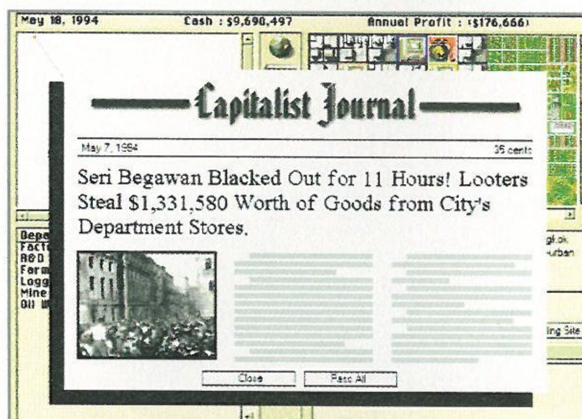
Vendez ! Achetez ! Copiez ! Collez !

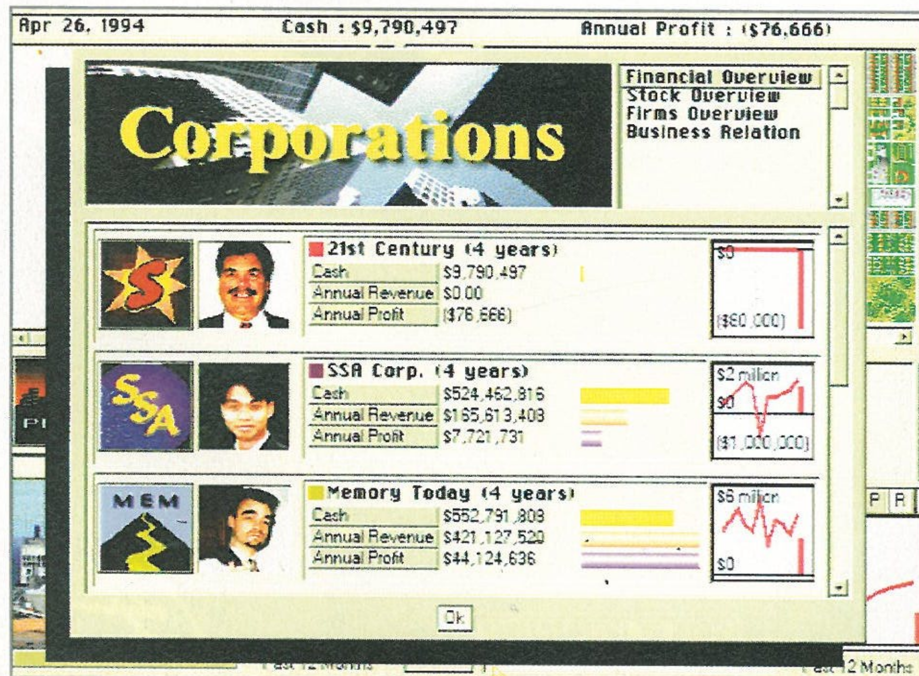


Dans Capitalism, le candidat pouvait réserver ses produits à la vente interne (garder l'exclusivité de leur distribution pour sa propre compagnie). Cela l'amenait parfois à ne plus bénéficier des fournitures d'un producteur, et l'obligeait à en trouver le plus rapidement possible afin d'alimenter les stocks des chaînes de magasins. L'une des nouvelles options consiste à laisser automatiquement au responsable du magasin la possibilité de rechercher un autre fournisseur, et ce à vos risques et périls, ce dernier pouvant s'avérer moins bon marché.

On remarquera l'apparition des options réseau. Mais point de jeu par Internet pour autant, car malgré un bon nombre de joueurs (11 maxi) possible, le jeu ne se jouera qu'en tour par tour devant le même écran ou par correspondance en envoyant des fichiers sous forme d'e-mail.

Dans les préférences faisant prélude à l'ouverture d'un nouveau jeu, on remarquera de nombreux changements. Parmi ceux-ci, une pléthore de possibilités et de conditions à la victoire : devenir leader d'un marché dans une ville, dans une région, s'enrichir le plus possible et bien d'autres choses...





Une dernière réserve au point de vue des logos et des tronches des PDG. On aurait au moins espéré pouvoir insérer des photos personnelles ou encore pouvoir bidouiller le logo de notre compagnie, plutôt que de se retrouver à la tête d'une entreprise dont le logo ressemble à celui de la Banque populaire et dont le directeur tient lieu de clone de Gilbert Montagné.

Bob Arctor

+ Les nouveaux produits.
+ Les conditions de victoire.
+ Le renouveau de l'intérêt.
- Les tronches débiles des PDG.
- Les logos tout pourraves.
- Le jeu en réseau en mode Local uniquement.

EN DEUX MOTS

Une question peut toutefois se poser : faut-il oui ou non acheter cette nouvelle mouture de capitalisme, si vous avez déjà acquis la précédente il y a quelques mois ?. Si vous êtes des fanatiques du jeu, la réponse est oui, nouveaux produits et nouvelles options oblige. Si par mégarde vous vous passionnez pour les simulations économiques à la Sim City et que ce produit n'ait pas encore attiré votre attention, la question ne se pose même pas : achetez-le !



Notre sélection

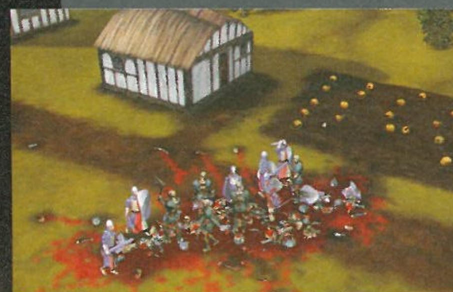
Une nouvelle génération de jeu de stratégie en 3D temps réel !

● Myth vous plonge directement au cœur de combats d'une beauté sauvage et d'une violence extrême.











EIDOS INTERACTIVE



PC CD

BUNGIE

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 la minute).

Géant. J'ai envie

PRINTER - CASINO FRANCE Société par actions simplifiées 24, rue de la Montat 42008 SAINT-ETIENNE Cedex 2. RCS St-Etienne B 380 236 695.

Test bref

Comme tous les mois, nous nous retrouvons avec une petite série de logiciels plus ou moins intéressants, d'autres qui sont complètement inintéressants, voire même irrésistiblement comiques... Bref, voici les brefs !

Daytona USA Deluxe

71	65	75
TECH.	DESIGN	INTÉRET

Course pour tout joueur – PC CD-Rom

Plus de circuits, plus de voitures, Daytona USA Deluxe incorpore de nombreux détails bien agréables. Les six circuits proposés sont variés avec des enchaînements de difficulté différents. Les voitures sont au nombre de huit, chacune possédant ses caractéristiques propres. Hauteur, maniabilité et suspension configurable donnent à chaque joueur l'occasion de personnaliser son engin. Le graphisme, quoique sous-développé par rapport aux jeux actuels similaires, permet de multiple choix de configuration sans rabaisser la maniabilité. Le rendu de la conduite est bien reproduit avec des déportements et autres réalités des courses de voitures. Ainsi, on reste satisfait de la conduite en maugréant tout de même sur le graphisme sommaire. Mais pour moins de 230 balles, on se dit que ce peut être une bonne affaire.

Kika







JOUABLE SUR **PENTIUM 100 16 MO RAM**
EDITEUR & DÉVELOPPEURS **SEGA**
TEXTES ET VOIX **EN ANGLAIS**
NBRE DE JOUEURS **1 À 8**

Deathmatch Maker

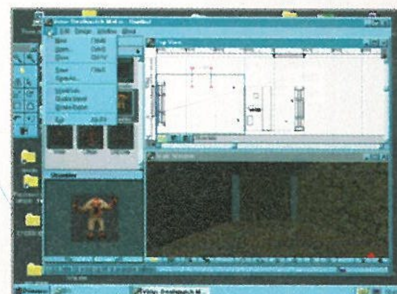
78	65	81
TECH.	DESIGN	INTÉRET

Editeur de niveau pour Quakeurs – PC CD-Rom

Voici un nouvel éditeur de niveau pour Quake. Qu'a-t-il de plus que les autres ? Tout simplement, il s'impose comme étant le seul reconnu par Id Software. Question simplicité, il est au top. L'écran se décompose en trois fenêtres. La première accède à la bibliothèque de graphismes et de textures. De multiples objets, ennemis et armes y sont disponibles mais vous pouvez aussi bien les importer du Net. Une seconde fenêtre permet de construire pas à pas, sur un plan en 2D, votre niveau. La troisième apparaît en 3D pour offrir la possibilité d'apprécier le résultat en se promenant à l'intérieur. La création s'effectue presque toute seule. Il suffit de draguer les graphismes intéressants d'une fenêtre à l'autre. L'aide est en simultanée, indiquant suivant l'endroit où vous promenez le curseur de la souris ce que vous pouvez faire. Les caractéristiques des ennemis sont complètement configurables. Ainsi avec cet éditeur, sans rien connaître au moteur de Quake, vous fabriquez vos propres niveaux de façon aussi complexes que vous le désirez.

Kika





JOUABLE SUR **PENTIUM 100**
EDITEUR **INTERACTIVE MAGIC**
DÉVELOPPEUR **VIRTUS CORPORATION**
TEXTES ET VOIX **EN ANGLAIS**
NBRE DE JOUEURS **1**

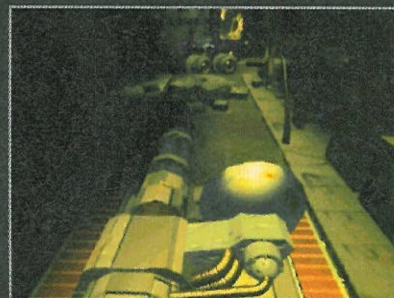
KKnD Xtreme

42	56	52
TECH.	DESIGN	INTÉRET

Stratégie temps réel pour tout joueur – PC CD-Rom

KKnD, Kill Krush and Destroy, genre stratégie temps réel post-atomique, est sorti il y a déjà plusieurs mois. Cette nouvelle version reprend les mêmes scénarios du mode Campagne. Les seules différences apportées sont vingt nouvelles missions et un mode Chaos. Les cartes du mode Chaos proviennent du jeu multijoueur. Vous y retrouvez les dix missions configurables comme en réseau. Vous y jouez seul avec alliés et ennemis animés par l'ordinateur. Quant aux graphismes ou aux unités, aucune amélioration n'a été amenée. L'évolution qui pouvait se faire entre les deux produits n'a été limitée qu'à ces options. Les défauts présents dans le premier KKnD n'ont malheureusement pas été supprimés. Le nombre de bâtiments est toujours aussi limité. La vitesse de déplacement des unités reste comparable à celle d'un escargot, la bave en moins. Dans ce cas-là, à quoi bon sortir un jeu complet. Il suffisait largement de se contenter d'un add-on. Je salue donc les courageux éditeurs qui n'ont pas hésité à ressortir un produit totalement dépassé par ses concurrents actuels.

Kika







JOUABLE SUR **PENTIUM 120 16 MO**
EDITEUR **MELBOURNE HOUSE**
DÉVELOPPEUR **BEAM SOFTWARE**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1 À 6**

Settlers II Gold Edition

60	75	65
TECH.	DESIGN	INTÉRET

Gestion temps réel pour tout public – PC CD-Rom

Bien qu'il reste mignon et attachant, ce jeu a quand même pris un sérieux coup de vieux. Presque deux années ont passé et, avec son système de drapeaux et ses missions qui se répètent interminablement, Settlers II n'est plus à la hauteur. Deux types de joueurs peuvent cependant être intéressés par ce produit : ceux qui possèdent toujours un petit Pentium ou un gros 486 ; ou bien ceux qui ont déjà complètement craqué sur Settlers II et qui, pour rien au monde, ne manqueraient, dans un même CD, le programme plus l'add-on sorti il y a quelques mois, plus les 130 cartes inédites issues d'un concours de cartes organisé en son temps par Blue Byte en Allemagne. C'est quand même une vieille soupe qu'on nous ressort du congélo, et rallongée pour l'occasion au jus de "pagranchose".

monsieur pomme de terre





JOUABLE SUR **PENTIUM 60**
EDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **BLUE BYTE**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1 À 4**

Virtual Chess II

-	75	82
TECH.	DESIGN	INTÉRET

Jeu d'échecs pour tous joueurs – PC CD-Rom

Virtual Chess II propose sans doute l'un des moteurs d'échecs les plus performants du marché, le tout enrobé d'une interface simple et attrayante. Un mode tutorial est également inclus, qui, par contre, rate un peu sa cible. Le vocabulaire utilisé pour les cours assez approfondis, pour adultes, est en opposition avec la présentation à cause de la voix ridicule de dessin animé débile qui l'accompagne. Une voix qui s'adresse aux plus jeunes, mais avec un vocabulaire trop complexe pour qu'ils comprennent. Malgré tout, si vous cherchez un adversaire puissant et au jeu élégant, Virtual Chess II fera clairement l'affaire.

Seb



JOUABLE SUR **PENTIUM 90 16 MO DE RAM**
EDITEUR & DÉVELOPPEUR **TITUS**
TEXTES ET MANUEL **VF**
NBRE DE JOUEURS **1 À 2**

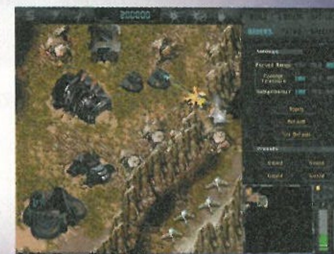
DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR

ACTION IMMEDIATE

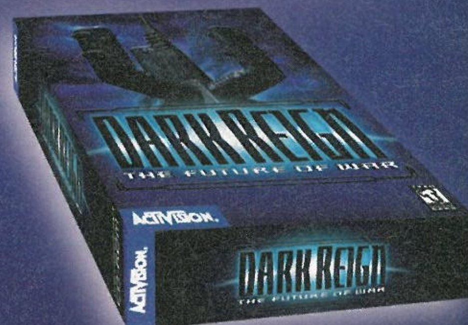
Action immédiate chez :
Cora Villiers Semeuse, RN64 08000 Villers Semeuse - Megastore Marseille, 75 rue St Ferreol 13006 Marseille - Pagan, 127 bis rue Thiers 17300 Rochefort sur Mer - Micro I Media Brest, Av. Clémenceau Galerie Le Quartz 29200 Brest - Hypermédia Portet sur Garonne, CC de Portet 31120 Portet sur Garonne - Microvision Portet sur Garonne, 4 allée Pablo Picasso 31120 Portet sur Garonne - Deltarom 65 av. Aristide Briand 31400 Toulouse - Centre Leclerc St Orens, Sodirev allée des Champs Pinsons 31650 St Orens de Gameville - Centre Leclerc Blagnac Nobladis CC du Grand Noble 2, rue Emile Zola 31715 Blagnac - Auchan Bordeaux Le Lac, Quartier du Lac 33080 Bordeaux - Microvision Montpellier «Microtic's» Les Galines ZAC Fenouillet 34000 Perols - Centre Leclerc St Aunes Sodibes cd112 34130 St Aunes - Forum Espace Culture, ZI Bld de Nancy 42300 Ronnane - Centre Leclerc Paridis, 14 rte de Paris 44071 Nantes - Espace Culturel Leclerc Paridis, Galerie Marchande 14 rte de Paris 44071 Nantes - Espace Gien 13 place Maréchal Leclerc 45504 Gien - Géant Casino Angers, Chemin de Montrejean 49000 Angers - Hypermédia Nancy 9 bd Barbou 54500 Vandoeuvre - Géant Casino Lanester, Route d'Hennebont 56600 Lanester - Centre Leclerc Marly Marlydis 1, rue Belle Fontaine 57155 Marly - Furet du Nord 37 rue Jules Guesde BP 359 59160 Lomme - Cora Creil RN 16 60740 St Maximin - Espace Culturel Leclerc Pau Facdis av. Louis Callenave 64000 Pau - Virgin Paris 52,60 Champs Elysées 75008 Paris - PC Halle Paris 29 rue du Colisee 75008 Paris -Continent Mont St Aignan, zone d'activite de la Vatine 76130 Mont St Aignan - Centre Leclerc Rouen, Servedis rue HG de Kerville 76178 Rouen - Auchan Dieppe CC du Belvédère 76200 Dieppe - Auchan Montivilliers CC La Lezarde 76290 Montivilliers - Centre Leclerc Dammarie ZAC des Chamlys 77190 Dammarie Les Lys - Hypermedia Villiers CC Villiers 77195 Dammarie Les Lys - France CD Lagny 45 rue Gambetta BP10 77401 Lagny - Megastore Claye Souilly CC Carrefour 77410 Claye Souilly - Continent Chelles Sodispo RN 34 77508 Chelles - Géant Casino Poitiers, CC Beaulieu rocade est 86000 Poitiers - Centre Leclerc Vitry Chatillon Virydis / Le Moulin rte de Fleury 91170 Viry Chatillon - Auchan Montgeron CC Valdoly 8 rue Longueraie 91270 Vigneux sur Seine - Cora Massy cd 120 91300 Massy - Espace Temps Egly ZAC St Pierre 91520 Egly - Continent La Ville du Bois La Croix St Jacques 91620 La Ville du Bois - Difintel Levallois 75/77 rue Carnot 92300 Levallois - PC Halle Ivry sur Seine 145 av. de Verdun 94200 Ivry sur Seine - Megarama Bercy ZAC du parc de Bercy 20, rue Escoffier 94220 Charenton Le Pont - Extrapole Belle Epine Zone Extension du centre 94320 Thiais - Espace Culturel Leclerc Vitry sur Seine 2 rue Eugène Henaff 94405 Vitry sur Seine - Continent Ormesson RN4 94490 Ormesson sur Marne - BHV Belle Epine CC Belle Epine 94531 Thiais - Sam Player, 62 rue Juliette Dodu 97400 St Denis La Réunion - Imedia 20 rue Jean Jaurès 98800 Nouméa ,Nouvelle calédonie - Les Magasins Micromania - Les Magasins Ultima - Les Magasins Score Games







- **Une gestion intelligente des terrains.**
- **Une action variée et sans merci.**
- **Une IA entièrement paramétrable.**
- **Un éditeur de mission unique et un mode multijoueur révolutionnaire.**



DISPONIBLE SUR PC CD-ROM WINDOWS© 95 EN VERSION FRANCAISE INTEGRALE.

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)

http://www.ubisoft.fr

www.activision.com









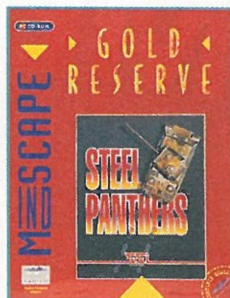


BUDGET

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

PAR MATHILDE REMY

Décidément, l'industrie des jeux vidéo est bien jeune. Au cas où vous en douteriez encore, voici quelques preuves de plus pour alimenter vos batteries. Exemple : la fournée des petits prix de septembre, avant sélection, ne comptait pas moins de 32 titres annoncés. Bref, dans une rubrique de deux pages, il fallait faire tenir plus de jeux que n'en comportait tout le magazine en test. Jusqu'ici, rien de bien grave ni insurmontable. (On sélectionne et on écrit tout petit.) Premier hic, les aléas qui retardent invariablement pas mal de titres chaque mois ont aussi une incidence sur les sorties budget : au final, huit titres ne sont pas sortis à la date prévue, soit le quart de ce qui était annoncé. Deuxième hic : deux mois plus tard, c'est le désert. Aucune sortie. Seule rescapée du désert : la gamme Gold Reserve de Mindscape et ses titres très ciblés.



STEEL PANTHERS

GAMME GOLD RESERVE DE MINDSCAPE, 99 F

Excellent wargame sur la Deuxième Guerre mondiale, Steel Panthers ne brille pas par l'esthétisme de son graphisme. Il faut dire qu'il a bientôt deux ans, le bougre. En revanche, cet ancêtre signé SSI reste aujourd'hui encore le meilleur titre dans le genre tactique, blindés et tour par tour (dixit Bob). Que vous souhaitiez refaire la Deuxième Guerre mondiale dans son intégralité ou vous limiter à quelques batailles stratégiques, Steel Panthers vous fournira également moult vidéos d'archives et laïus historico-militaires. Ah, j'allais oublier : l'interface est efficace, la difficulté progressive et le jeu offre un éditeur de terrain. Du tout bon.

SUKOI SU-27 FLANKER

GAMME GOLD RESERVE DE MINDSCAPE, 99 F

Deuxième excellent titre de cette sélection, SU-27 comblera les fanatiques d'aviation. Bénéficiant d'un modèle de vol jamais vu, d'une précision extraordinaire – un vrai simulateur de mathématicien – ce jeu est aussi terriblement difficile à prendre en main, et donc réservé aux plus fanas d'entre vous. Cela dit, une fois ces difficultés surmontées, vous pouvez absolument tout faire comme dans un vrai, jusqu'à la célèbre figure du cobra. Seul reproche : le jeu offre trop peu de missions préfabriquées. Mais il se rattrape grâce à un éditeur de missions d'une très grande qualité. Réclamant une config de la mort lors de sa sortie (Pentium), il est aujourd'hui devenu très accessible. À presque tous égards.





WARHAMMER

GAMME GOLD RESERVE DE MINDSCAPE, 99 F

Adaptation fort réussie du jeu de plateau, Warhammer est un wargame d'heroic-fantasy en 3D temps réel qui offre plus de 40 missions, articulées dans une gigantesque campagne au scénario bien ficelé. La difficulté progressive, la variété des sorts et des troupes amies et ennemies garantissent l'intérêt de chaque mission. Attention : malgré son grand âge (un an et demi !), ce titre nécessite Windows 95 et une config assez musclée, genre Pentium.

FANTASY GENERAL

GAMME GOLD RESERVE DE MINDSCAPE, 99 F

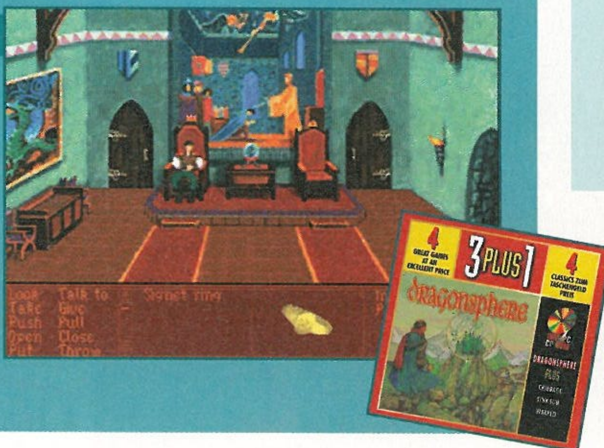
Encore un titre passionnant réservé aux passionnés du genre – ça devient un leitmotiv ! Fantasy General est la version heroic-fantasy du célèbre et très bon wargame Panzer General. Une campagne, des généraux aux qualités propres, des centaines d'unités différentes, des lanceurs de sorts et plein de bestioles bizzaroïdes : Fantasy General offre de quoi s'éclater seul ou à deux, sur le même ordinateur en double aveugle ou par e-mail.



DRAGONSPHERE

GAMME 3+1 DE PRISM LEISURE, ENVIRON 30 F

Dans la droite lignée de Kyrandia, Lands of Lore et King Quest 6, Dragonsphere est le digne ancêtre de cette sélection (Megastar d'avril 94). Il nous offre aujourd'hui son petit air désuet fort touchant, ainsi qu'une agréable aventure. Il est livré avec trois sharewares : Cribbage, Sink Sub et Warped. Dans le reste de la gamme, composée de vieux softs et sharewares encore plus rouillés, signalons tout de même Ishar 1 et 2 et Football Manager 2.



RETROUVEZ LA DÉMO DE WORMS 2 SUR www.worms2.com LE MEILLEUR SITE "EN VERS" ET CONTRE TOUT!

Perfides et sournois jusqu'à La moëlle

A tous les accros de Worms: attention!

Les adorables petits tueurs sont de retour dans *Worms 2*. Encore plus de pagaille, de destruction, de cascades incroyables et de nuits blanches délirantes en perspective! Et ces débauches invertébrées se savourent de plusieurs façons: parties à un seul joueur, ou à plusieurs joueurs à tour de rôle, ou encore en réseau ou sur Internet.

Humiliez vos amis,
vengez-vous de votre famille,
anéantissez les nouveaux venus.

Worms 2 vous garantit des heures de frénésie et de folie totale!

team 17 nice & juicy

CD-ROM

TEAM17

MICROPROSE

Worms 2: La guerre des lombriques. Embarquez vous dans une aventure hilarante.

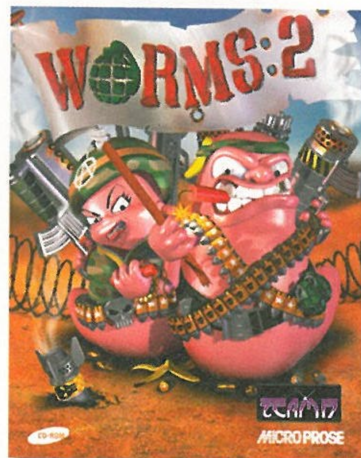
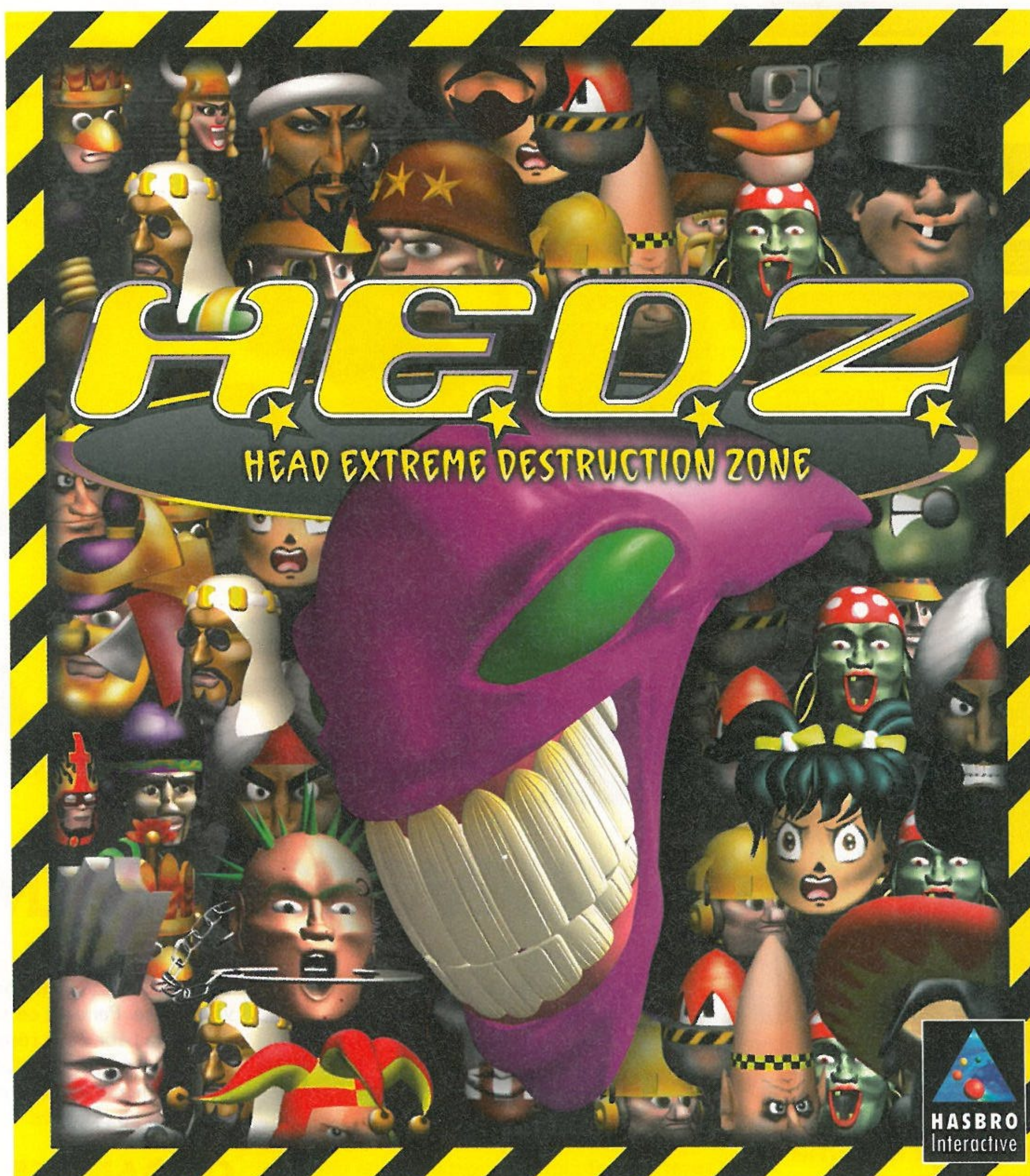


Photo : Image Bank

DECEMBRE 1793

DECEMBRE 1997





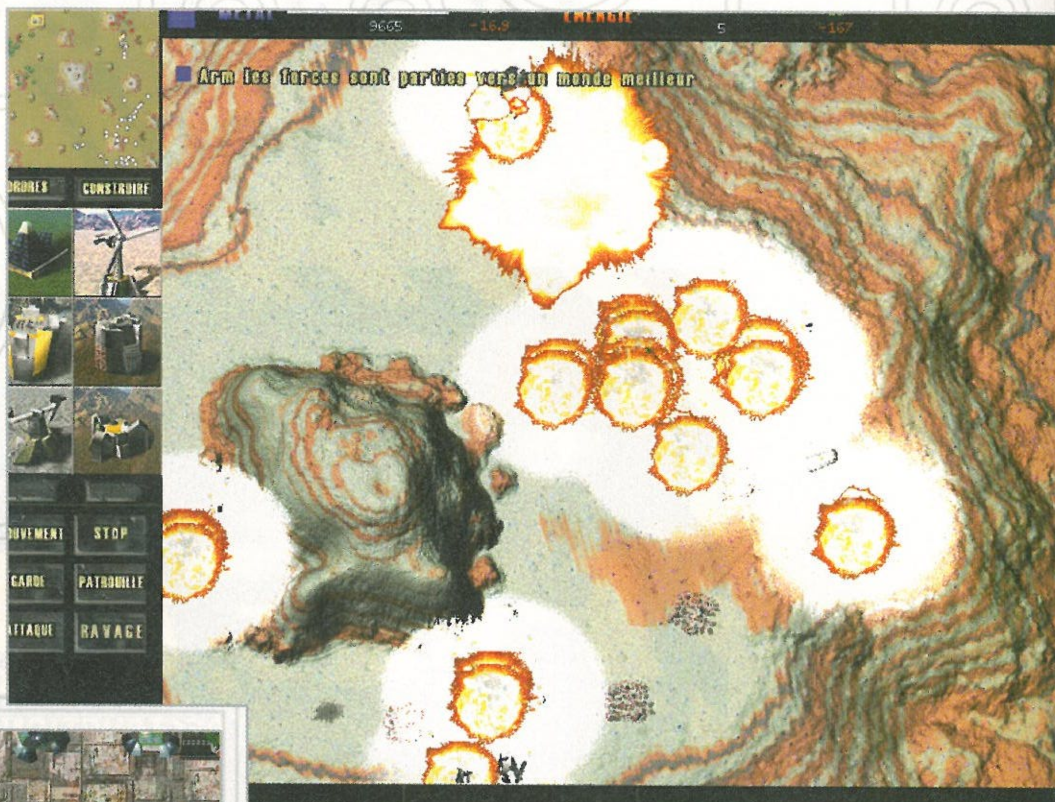
Vous allez bientôt entrer dans la Head Extreme Destruction Zone ...
225 personnages totalement délirants vous attendent dans ce shoot'em up en 3D d'un genre nouveau, jouable en réseau ou sur Internet avec possibilité d'extension et d'add-on on line.
A vous d'acquérir la plus belle collection de têtes, mais surtout de préserver la vôtre ....



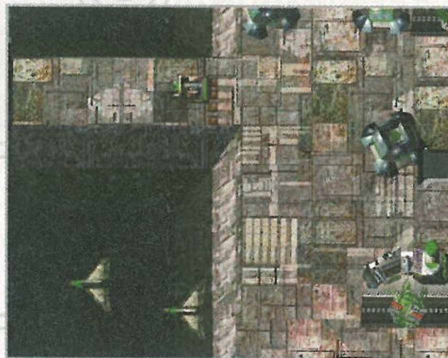


Hmmm, ce mois-ci, je vais y aller de mon petit couplet démago : FT nous prend pour des abrutis. Ah, ça fait du bien. Sinon, amis lecteurs, cette rubrique est aussi la vôtre : les sites, les ligues, les compétitions que vous créez, ouais , eh bien ça nous intéresse. Une adresse: iansolo@joystick.fr.
Sinon, nous refaisons le point sur Ultima Online, le jeu de cache-cache bien connu, Total 'A', qui assure vraiment sur Internet, Meridian 59 et un petit nouveau : Preservation. A vos modems, les gars.

IANSOLO







TOTAL

SURVIVONS ENSEMBLE !

On vous avait déjà fait le coup avec Ultima Online, mais cette fois, on s'est décidé et on a changé un peu de registre pour vous parler du "jeu qu'on aime en ce moment". Total Annihilation est un chef-d'œuvre, sans doute le meilleur du genre, j'en veux pour preuve les milliers de messages à son sujet sur les newsgroups consacrés au jeux de stratégie en temps réel et la douzaine de sites qui se sont ouverts depuis un mois et demi autour de ce jeu. Voici donc une petite aide de jeu, un peu bordélique, destinée aux personnes qui viennent de le découvrir ou n'y ont joué qu'une vingtaine d'heures.

Petit guide tactique à l'usage du débutant voulant bien commencer dans la vie.

CONSTRUIRE SA BASE

Au tout début du jeu, il faut constituer des réserves suffisantes en métaux et en énergie. Construisez tout d'abord trois panneaux solaires, et s'il y a des gisements autour, au moins trois mines simples. Dans le cas où le métal se ferait rare, construisez le plus d'apports d'énergie possible (panneaux solaires, éoliennes si la planète est venteuse) et envoyez vos unités de construction ramasser les débris (apport en métal) et détruire les végétaux (apport en énergie). Bâtissez ensuite deux des trois usines qui vous permettront de soulager le commandant des basses tâches d'ouvriers spécialisés. Une fois une usine bâtie (de préférence véhicules et aéroport), commandez immédiatement plusieurs unités de construction puis dans l'autre, des unités de défense (en général cinq anti-aériens, cinq missiles et cinq mitrailleurs). Avec l'autre unité de construction, créez les usines manquantes si le terrain s'y prête, puis commencez à consolider votre base. Pendant ce temps, votre commander devra bâtir deux réserves d'énergie et deux de métal à toutes fins utiles. Il pourra aussi aider les battements de construction si leur cadence devient trop poussive.

ORGANISER UNE DÉFENSE

Une fois que les bâtiments de base seront sur le terrain, vous pourrez commencer à consolider



PORTÉES DE TIR

Comme je m'ennuyais la nuit dernière, je me suis amusé à calculer les portées de quelques unités (tout le camp ARM, navires exceptés) en prenant des dents de dragon comme unité ayant une valeur de 1. Un écran de 800x600 en contiendra une vingtaine en largeur.

BATIMENTS FIXES

Guardian 35
Mutilator 15
Laserator 10
Defensor 22
Exterminator 40
Grosse Bertha 125





RAYONS DE PORTÉES RADARS

Tour radar 40
Tour radar evolué 85
Prophète 38

RAYONS DES BROUILLEURS RADAR

Degradator 17
Brouilleur 10

K-BOTS

Pee-Wee 6
Massue 11
Rockett 13
Jethro 18
Fido 15
Eclair 5
Zeus 5



VÉHICULES

Foudrax 7
Rapido 4
Mastok 7
Samson 20
Triton 10
Pittbull 10
Mygale 8
Dislocator 18
Faucon 25



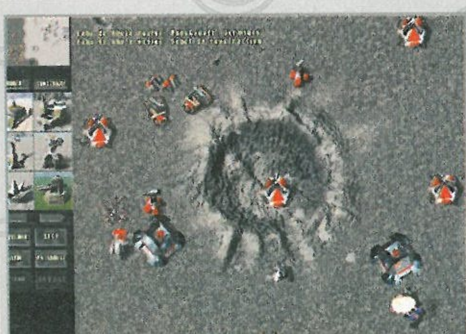


AVIONS

Liberator 10
Javelot 10
Vautour 10
Frelon 11
Hélicoptère 10



ANNIHILATION



votre défense. Votre commander ira planter quelques tourelles laser ici et là et si vous avez déjà des usines avancées, constituez des groupes de tourelles missiles sur le terrain (par gros tas de quatre) en vous arrangeant pour que chaque nouveau lot installé entre dans le périmètre défensif du groupe précédent. Cela devrait assurer une défense basique contre les escadrilles volantes. Construisez et assignez trois avions de construction en patrouille dont le chemin passera sur toutes vos constructions. Si vous subissez des dégâts, vos constructeurs iront immédiatement y remédier. Si vous tenez à un bâtiment plus qu'à un autre, vous pouvez assigner une de ces unités à celui-ci en utilisant le mode de garde. Pour éviter les intrusions de K-Bots trop rapides et de véhicules à faible portée de tir et pour canaliser leur route, ne négligez pas d'élever des murailles de dents de dragons (sur deux rangs d'épaisseur) pour canaliser les forces, en faisant bien gaffe à ne pas obstruer vos accès.

Si possible, élevez tous vos bâtiments sur les flancs de collines, de façon à contrer d'éventuelles attaques venant des airs ou des tirs d'artillerie longue portée. En règle générale, disposez des véhicules missiles pour prévenir les bâtiments des intrusions terrestres et pour détruire quelques bombardiers, au cas où. Pour vous prémunir encore contre les unités aériennes, commandez à l'aéroport une dizaine de chasseurs qui patrouilleront autour de votre base. Si vous jouez dans le camp du Core, le gros K-Bot blindé résistera relativement longtemps aux tirs d'hélicoptère. Quoi qu'il en soit, si votre adversaire est trop friand d'attaques aériennes, pensez à l'assaisonner de missiles nucléaires pendant qu'il construit laborieusement ses unités par paquet de vingt. En général, ça calme.Oups, j'allais oublier : placez deux radars à chaque bout de votre base pour voir ce qui arrive.

Au sujet du groupe d'unités de réparation, il est possible d'en réunir plusieurs en les mettant neuf sur dix en mode Garde sur celle que vous allez définir comme "maître". Les autres devraient la suivre en l'aidant. Pour vous prémunir contre les attaques nucléaires, vous devrez construire plusieurs anti-nukes, et dans chacune d'entre elles, des anti-ballistic missiles. Vous pourrez même en placer une un peu en avant, de façon à protéger vos vagues d'assaut contre un tir tactique au moment où elles attaquent le camps adverse.

Pour éviter les vagues de tanks camouflés par des brouilleurs radars, faites patrouiller une vingtaine d'avions éclaireurs sur la moitié de votre carte. Dès qu'un message annonçant une attaque apparaît, vous n'avez plus qu'a appuyer sur F3 pour vous rendre immédiatement sur les lieux.

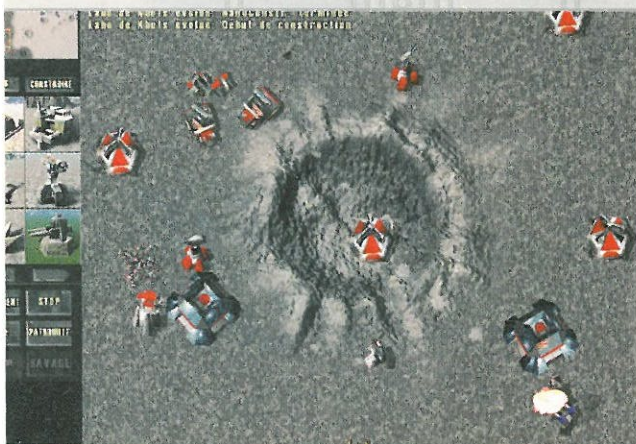
Construisez un centre de réparation des avions si vous en possédez des tonnes : dès que leurs points de vie seront réduits de moitié, ils iront se faire réparer comme des grands.

PASSER À L'ATTAQUE

Là vous n'avez que l'embarras du choix ou plutôt de votre corps d'armée. En cas de guerre maritime, utilisez les navires Rangers (bon marché et suffisamment efficaces). Protégez tout ce qui est autour des rives en truffant la mer de sous-marins et de lance-torpilles associés à des sonars.

L'artillerie est d'une grande efficacité, spécialement en terrain plat ou lorsque la pièce est placée sur une hauteur. Pensez à calculer les angles et à ne pas la placer au pied d'une colline, car la balistique ne peut pas faire de miracles. Construisez des batteries à gogo : groupées ensemble, elles annihileront n'importe quelle vague de véhicules ou de K-bots s'ils ne sont pas trop rapides. Pour un tir efficace, construisez un grand radar et postez des observateurs au-delà de la ligne de front. Ils guideront votre tir avec précision. Quoi qu'il en soit, préférez

toujours la petite carte pour faire feu et même à l'aveuglette.
Lorsque vous enverrez des vagues d'unités à l'assaut, vous souhaiterez que celles-ci arrivent toutes en même temps. Pensez donc à sélectionner les unités les plus rapides et à les mettre en mode de garde sur la moins rapide d'entre elles.
Des vagues d'avions envoyées quelques secondes avant une compagnie d'hélicoptères écraseront un peu n'importe quoi si les défenses antiaériennes ne sont pas trop lourdes.
Ne négligez jamais les véhicules et K-Bots rapides. Ils semblent faibles, mais en les mettant en mode No Fire, vous obtiendrez de bons résultats pour inspecter la base ennemie.



TACTIQUES DE FOURBE

Ces tactiques proviennent de nombreuses parties en réseau, de joueurs adverses, et de forums consacrés à ce jeu. Malgré cela, les plus osées d'entre elles sont nées dans mon esprit névrosé et dans celui de mon inquiétant ennemi juré et confrère, Ivan.
Quelques unités recèlent plus de possibilités qu'il n'y paraît. C'est le cas du transport Atlas, qui permet de transporter une unité. Son usage a été détourné par certains tristes curieux qui essayent désespérément de capturer ainsi le commander ennemi pour qu'il se fasse détruire lorsque l'Atlas passe au-dessus des propres défenses. La ruse était bonne, mais il suffira de mettre le commander en mouvement pour s'en prémunir. Plus intéressante est la tactique dite "d'Enola Gay", qui consiste à trimbaler en avion l'une de ces jolies petites bombes rampantes en allant voler au-dessus du camp ennemi. Lorsque le transport se fera détruire, l'explosion de ce dernier provoquera une déflagration comparable à celle qui se serait produite si vous aviez fait sauter la bombe au sol.
L'Invader (envahisseur) est une unité très intéressante. On l'utilisera seule et par vagues pour détruire des bâtiments ennemis ou pour servir de mine sous la mer. Si les défenses antiaériennes sont réduites au minimum, vous pourrez l'héliporter directement à proximité de sa cible.
Il peut être intéressant de transporter un brouilleur radar par Atlas de façon à ce qu'il escorte des unités ne pouvant pas se rendre invisibles.
La défense anti-nucléaire de l'ennemi ne servira pas à grand-chose pour protéger l'une de ses vagues d'assaut d'un blast irradié. Par contre, amusez-vous à calculer l'aire d'effet du centre anti-balistique de votre adversaire. Avec un peu de chance, vous pourrez toujours lui faire de gros dégâts en tirant juste à l'extérieur de cette zone et en vous servant de l'aire d'effet.
Le bombardier stratégique ouragan est une très bonne unité. Elle sert autant à raser une zone de contrôle ennemi qu'à tirer sur les avions grâce à ses lasers. Un must.
Servez-vous tant que possible du commander pour capturer des bâtiments isolés ou récupérer leur métaux.
Une attaque adverse ayant échoué, il peut être intéressant de laisser à terre toutes les carcasses de métal qui gêneront la prochaine vague dans son élan, vous permettant ainsi de les aligner en utilisant l'artillerie.
Garnissez les bords de la carte de tourelles laser, elles serviront contre les adversaires friands des bords de l'écran si peu surveillés. De même, bien orientées, elles pourront détruire aussi efficacement une escadrille que tout autre défense antiaérienne.
Lorsque la partie avance et que vous n'avez plus besoin de vos unités de construction, mettez-les en patrouille dans votre camp.
Constituez un groupe d'une quinzaine de tanks en mode de garde sur un brouilleur et dirigez-le sur la base ennemie.
Avec les chasseurs furtifs de l'armée, on peut éviter les tirs de missiles. Il suffit de harceler l'adversaire avec des attaques en se servant des armes à longue portée, puis de les rappeler aussitôt. Leur vitesse et leur faible rayon de braquage pourront sans doute les sortir de là.
Réalisez un "couloir d'invisibilité" en plaçant des brouilleurs radar le long d'un chemin menant a la base de l'adversaire dans lequel vous pourrez envoyez vos troupes comme en 72 avec la ligne Oh Chi Min.



NOUVEAU PATCH

Le patch 1.1 Bêta 2 pour Total Annihilation est disponible dans le CD-Rom de Joystick de ce mois-ci. Appliquez-le impérativement, car il permet de faire des tas de choses.

- Fixe le bug des unités invisibles (bug apparaissant parfois pendant un jeu en réseau).
- Offre une option pour jouer sans carte sonore.
- Permet à des joueurs de multiples nationalités de jouer ensemble avec leurs versions du jeu respectives.
- En mode de jeu Skirmish, le commander adverse aura moins tendance à vous attaquer (sauf si vous le provoquez).
- Les niveaux de difficulté du mode Skirmish ont été corrigés pour la balance du jeu.
- Fixe un problème de son sous Nt.
- Améliorations au niveau de la sélection des formations et de l'écran du commander.
- Raccourcis clavier pour faciliter l'envoi de messages entre joueurs.



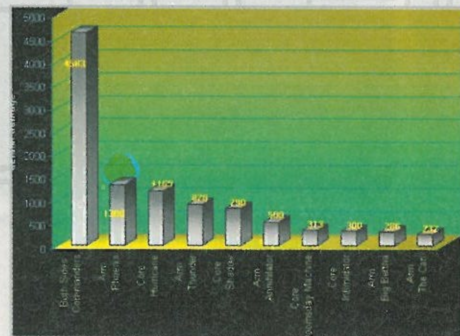
LINK

Un site particulièrement original et bien foutu a vu le jour. Son non est All Nhil et l'auteur a décidé de pondre tous les jours (même les week-ends) des tableaux comparatifs, des camemberts et autres outils de visualisation statistique comparant les bâtiments et unités de Total Annihilation. On pourra trouver de nombreuses choses utiles en fouillant un peu dans les archives du T.A. Chart of the day.

All nhil : http; //user, interworldnet, /chasb/frames I,htm,

Et pour ceux qui voudraient en savoir plus sur l'avenir du jeu, voici l'adresse de Cavedog.

http://www.cavedog.com

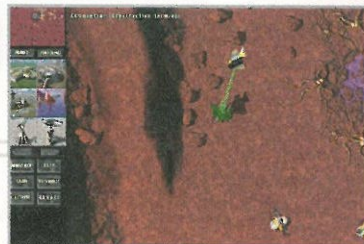


CHEATS

Des cheat codes pour un jeu pareil, ça frise le ridicule. Pourtant, ça peut être bien utile si vous êtes bloqué dans un Deathmatch contre l'ordinateur ou pour expérimenter des choses sans se faire emmerder. Un petit conseil toutefois : désactivez toujours les cheat codes dans l'écran d'options d'un jeu multijoueur. On ne sait jamais .

+clock	Affiche une montre avec le temps écoulé dans le jeu.
+atm	Vous rajoute 1000 unités de métal et d'énergie.
+iwin	Vous fait gagner le jeu immédiatement.
+ilose	Vous fait perdre le jeu comme un con.
+los	Modifie les options de ligne de vue à la volée.
+nowisee	Enlève la ligne de vue et le brouillard de guerre.
+noenergy	Met votre énergie a zéro.
+nometal	Fait disparaître toutes vos réserves de métal.
+halfshot	Toutes les armes verront leurs dégâts divisés par deux.
+doubleshot	Toutes les armes voient leur force multipliée par deux.
+view # (# = numéro du joueur)	Vous montre les richesses du joueur.
+control # (# = numéro du joueur)	Vous fait prendre le contrôle du joueur.
+radar	Vous donne un mode Radar à l'infini.

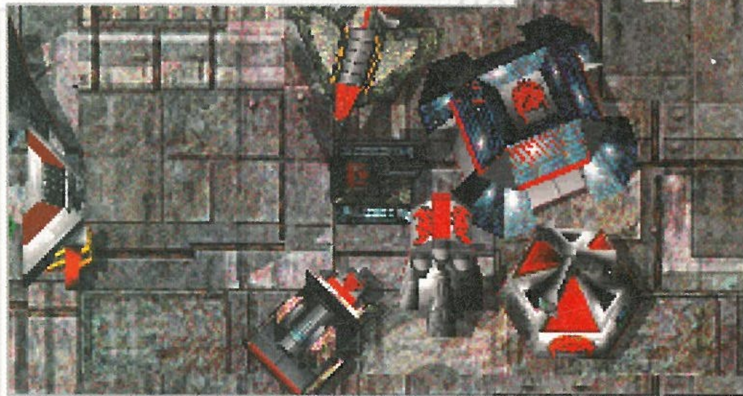












GUIDE DE JEU

Le guide de stratégies officiel de Total Annihilation est disponible par correspondance. Il est vendu 20 $.

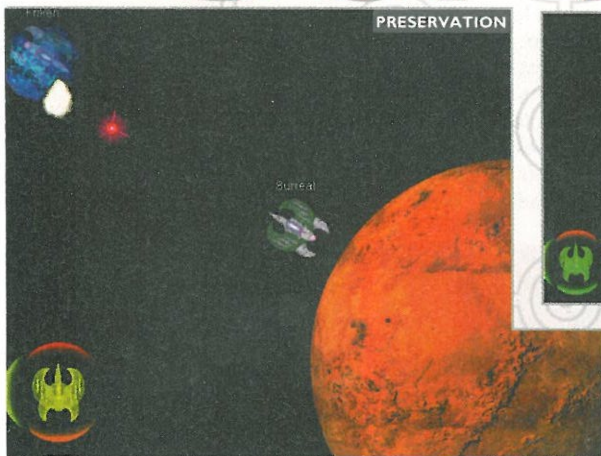
https://store.gtinteractive.com/scripts/dogsoup.dll/ORDFOR

ou

http://www.totalannihilation.com/order.html



TRILANCE SOFTWARE







Le graphisme se rapprochera beaucoup de celui d'Ultima Online.



L'interface apparaîtra à l'écran, mais elle sera certainement configurable ou accessible sous forme d'icônes.

UN NOUVEAU-NÉ À L'AVENIR PROMETTEUR

http://www.trilance.com

Trilance est une jeune société basée à Colorado Spring, aux États-Unis. Jusque-là, rien d'exceptionnel. Tout le monde sait combien il est difficile de démarrer sa boîte de programmation en France, surtout si l'on se consacre aux jeux multijoueur sur le Net. Depuis le début, cette société poursuit une politique d'ouverture envers les joueurs fort remarquable. Elle leur permet d'accéder aux tests de ses jeux gratuitement et est prête à accorder toute l'attention qu'il faut à la moindre de leurs idées. Pour l'instant, deux jeux sont en développement. L'un et l'autre attendant d'être remarqués par des éditeurs pour être distribués.

L'un des projets, le moins avancé, s'appelle Chrysalis. C'est un RPG multijoueur d'une qualité graphique exceptionnelle. Les personnages seront en 3D isométrique avec des décors aussi splendides que ceux de Diablo. Les photos font déjà pas mal rêver. Mais vu le stade de développement du produit, il peut s'écouler de nombreux mois avant sa sortie. En attendant, vous pouvez toujours admirer les screenshots régulièrement mis à jour sur le site de Trilance.

Preservation est le second jeu en préparation. On change complètement de genre avec ce titre de stratégie-action en temps réel. L'histoire est on ne peut plus simple. Dans un univers lointain, des espèces étrangères à l'homme naissent, se développent et meurent sans que leur civilisation ne parvienne jusqu'à nous. De ces races, seules deux réussissent à survivre, mais au prix d'une férocité sans pareille. Elles se battent maintenant pour parvenir à la suprématie de leur galaxie. Les Aldarians sont spécialisés dans l'ingénierie mécanique. Ils sont passés maîtres dans l'art de travailler du métal, leurs vaisseaux sont au summum de la technologie. Rapides et maniables, ils sont fabriqués dans un des métaux les plus résistants de leur univers. La civilisation des Claxonians leur oppose des vaisseaux organiques. Sont-ils intelligents ou dépendent-ils de leurs maîtres ? Nul ne le sait. Personne n'est revenu vivant d'une prise de contact avec eux. Seules des rumeurs courent sur les monstres qu'ils auraient ainsi engendrés.
Ce produit utilisera les dernières technologies mis au point comme DirectX5.0. Le modèle original permettra la création d'une vingtaine de jeux comportant cent à deux cents joueurs partagés entre les deux races existantes. Au fil des mois, les architectes espèrent développer d'autres races en fonction de la demande. En attendant, l'alpha-test ne devrait pas tarder. Mais il est déjà trop tard pour s'y inscrire. La liste du bêta-test, elle, est encore ouverte.
Les deux jeux attendent votre participation pour leur mise au point. Il suffit de posséder un PC relié au Net pour s'inscrire sur le site de Trilance.

Le mois dernier, nous vous annoncions que le bêta-test était temporairement ouvert à tous. Le temps que Joystick arrive en kiosque, les inscriptions étaient déjà closes sans préavis d'Origin et les dates officielles de commercialisation étaient enfin annoncées. Joie, Ultima est donc enfin dans le commerce... Si, si, cherchez bien... pas loin... EN ANGLETERRE ! Au moment où je tape ces lignes, aucune date n'a été annoncée pour la France. C'est décidé, j'écris à Chirac et j'entame une grève de la faim (c'est-à-dire que je mangerai, mais sans appétit).

MONSIEUR POMME DE TERRE



ULTIMA ONLINE

ANARCHY IN BRITANNIA

COMMENT SE PROCURER CE &"!$%# D'ULTIMA ONLINE QUAND ON EST PRESSÉ ?

Aucune date de distribution n'est encore arrêtée pour la France (vérifiez bien si entre-temps aucune boutique ne l'a commandé en import). Il est donc envisageable que, comme moi, ça vous démange là, et que l'envie de commander UO à l'étranger vous dévore. Cependant, le CD devrait être disponible dans toutes les boutiques anglaises à compter du mardi 21 octobre. Vous pourrez donc passer par un établissement de vente par correspondance, ou, plus simplement, le commander directement chez Electronic Arts UK au 00 44 17 53 549 442. Bon, imaginons le pire, un météore a rayé le Royaume-Uni de la carte (cool) ou, plus probable, ils sont déjà en rupture de stock (dur) : reste Electronic Arts USA au 00 01 41 55 137 555 qui peut envoyer les jeux par bateau (trois semaines de transport) ou par Fedex (surcoût d'environ 250 francs). Pour commander par téléphone, il faut donner son numéro de carte de crédit et parler anglais. UO coûtera environ 400 balles plus un abonnement mensuel de moins de soixante francs.



La plaie de Britannia : les "perso-killers" ou PK. Regroupés en bandes d'imbéciles ou en guildes de demeurés (l'Oodt est à éviter tout spécialement), leur grand jeu consiste à dépouiller, en joyeux gangs, les voyageurs solitaires.

APOCALYPSE MAINTENANT

Fin du bêta-test. Je fus l'un des premiers à apprendre la nouvelle... Tous les personnages allaient être effacés, tous les comptes annulés : Ultima Online devenait payant et pour y jouer, il faudrait bientôt avoir un CD commercial. Moi, ivre mort (quand on boit de l'alcool dans Ultima, les caractéristiques descendent, le personnage titube, ponctue ses phrases de "hic !", jusqu'à ne plus pouvoir bouger et se plier en crampes suggérant qu'il dégueule). Ivre mort, donc, vêtu d'une toge rouge, une torche à la main, je courais de village en village en hurlant sur les places du marché : "La fin du monde est proche !... Hic ! On va tous crever !... Blrrup..." sous les sarcasmes des badauds. Un puissant magicien porta cependant du crédit à mes divagations de prêcheur alcoolique, il hurla : "Cool, je vais pouvoir dépenser tous mes sort !!", se métamorphosa en démon et massacra la moitié de la ville pour fêter ça.

L'annonce officielle, quelques minutes plus tard, fit traînée de poudre. Une frénésie pré-apocalyptique agita alors toute la planète... partout les gens s'entre-tuaient. Blackthorn lâcha ses démons qui dévastèrent tout jusqu'à ce que... – clic– tous les serveurs s'éteignent. "Connection lost" s'afficha. Dernière image de la phase de test, avec pour résultat près de vingt mille joueurs immédiatement en état de manque.







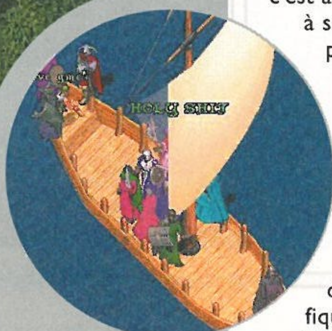
C'EST QUOI, ULTIMA ONLINE ?

Rappelons à ceux qui ont raté les épisodes précédents que la planète qui tourne sous leurs pieds se trouve être la Terre, que le journal qu'ils tiennent entre leurs mains est Joystick, qu'Ultima Online un jeu de rôles médiéval-fantastique s'inscrivant évidemment dans la saga des Ultima et se jouant uniquement via Internet (oui, le réseau...). Britannia est désormais une planète virtuelle de la taille de Paris, pourvue d'un cycle jour/nuit de quatre heures, d'une météo, d'un écosystème, d'une faune, d'une flore, de monstres, de donjons, de ruines, de villages, de villes, d'une économie, etc. Dans cet univers, les joueurs peuvent se rencontrer, communiquer, interagir, devenir potes ou se fritter. Enfin, détail important, il est primordial d'être anglophone pour comprendre ce qui vous arrive.



Il faudra vous y faire : pour monter un personnage, il sera nécessaire de passer par d'humiliantes expériences, comme chasser à grand peine des chats à la masse d'arme ou pire, fuir comme un malade, poursuivi par un lapin en colère. Quant à affronter les hordes de monstres errants qui hantent les donjons, laissez donc ça aux débutants bourrés d'illusions ou aux joueurs expérimentés et organisés.





Au prix de 1 500 pièces d'or, ils étaient les heureux acquéreurs d'un bateau. Pour gratos, quelqu'un vient de le leur chourrer. Les voilà coincés sur une île déserte. Pour se faire recueillir par un hypothétique rafiot, ils ont écrit en énorme lettre SOS sur la plage avec des poissons et hurlent des "help !". Signalons au passage qu'on peut hurler (vos paroles sont "entendues" un écran au-delà de votre champ de vision) ou chuchoter (seules les personnes proches de vous entendent). Trop de joueurs ignorent cette possibilité.

RUMEURS DE "CHEATERS"

Seulement deux heures après l'ouverture du jeu au public et donc alors que tous les personnages avaient été effacés, des joueurs suréquipés et ayant déjà atteint les plus hauts niveaux d'expérience ont fait leur apparition sur la petite planète. Dès lors, les bruits les plus fous ont couru à leur sujet. Ces rumeurs les disaient capables de déconnecter n'importe qui à vue, et de voler les mots de passe des autres joueurs à travers le serveur. On prétendaient aussi qu'il s'agissait d'un groupe de pirate qui avait déjà sévi dans Diablo. Propos aussitôt démentis par les joueurs concernés : ils n'auraient fait que "minimaxer", c'est-à-dire monter une unique caractéristique à son maximum, jouer avec les règles et, pour s'équiper, piller en hordes surnuméraires les donjons les plus faciles en donnant tous les objets trouvés à un même personnage. Des "triches légales", en quelque sorte. Ayant moi-même assisté à ce genre de spectacle, je confirme que c'est tout à fait possible. Mais ces rumeurs sont très révélatrices de la crainte de tout joueur d'UO : que des hackers viennent pourrir ce jeu magnifique. Ça n'est heureusement pas encore arrivé. Origin reste extrêmement vigilant.

QUOI DE NEUF SUR LA VERSION COMMERCIALE ?

En premier lieu, tous les personnages de la version bêta ont été effacés pour des raisons évidentes d'équité. Une foule de petits détails ont été ajoutés. L'interface est plus pratique. À l'heure où vous nous lisez, il devrait y avoir des saisons, une météo (neige, pluie) et il est d'ores et déjà possible de s'asseoir. Beaucoup de bugs ont été corrigés. Un objet magique permettant d'ouvrir des fenêtres de discussion à distance entre joueurs a été créé. Six serveurs sont maintenant ouverts au public (contre un seul durant la majorité du test), chaque serveur renfermant une réplique de Britannia (si deux joueurs sont sur deux serveurs différents, ils ne peuvent pas se croiser). On peut maintenant acheter et même faire construire sa propre maison – voire, pour les plus riches, son propre château – y engager des gardes, faire des doubles des clefs pour les filer aux potes, etc. Rien à redire, Origin a abattu un boulot de titan, répondant à une très grande partie des propositions d'amélioration des bêta-testeurs.

Par contre, la phase de test n'a pas réellement pris fin. Ultima est encore partiellement buggé, l'économie (prix des objets fluctuant selon l'offre et la demande) ainsi que l'écosystème (reproduction et alimentation des monstres et animaux, régénération des matières premières) ne sont pas encore équilibrés. Tous les trois jours environ, le programme télécharge donc automatiquement un nouveau patch. Mais là où l'équipe de développement s'est engagée, c'est qu'il n'y aura plus de "wipe", c'est-à-dire qu'aucun personnage ne sera plus effacé pour cause de "programme en chantier". Ce qui pose d'ailleurs déjà un problème : un grave bug est survenu sur le serveur Atlantique où, durant une courte période, l'expérience des personnages s'est mise à augmenter à une vitesse phénoménale. En quelques minutes, ils passaient de Neophyte à Grand Maître, plus haut niveau pouvant être atteint. Comme Origin s'en tient à sa promesse de ne pas effacer les personnages, Atlantique est aujourd'hui une planète envahie de surhommes blasés, capables de moucher les plus effrayantes bestioles de l'univers, et qui dissipent leur ennui en pourrissant la vie aux débutants.

Un serveur à éviter, donc. Britannia sera probablement le plus génial des jeux de rôles, mais jamais le meilleur des mondes. C'est un univers injuste et en perpétuelle évolution. Un peu comme le nôtre.

ADRESSES INCONTOURNABLES

Le site d'Ultima Online (en anglais) www.owo.com

Journal permanent et mine inépuisable d'infos sur UO (en anglais aussi) www.uovault.com

Site francophone consacré à UO, mis à jour par MindBlower www.joystick.fr/ultima

Grand merci à Ignatio, MindBlower et aux FuckingHeads

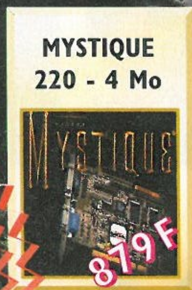
IMAGINA INFO

PRIX FRACTALISÉS

PROMO DU MOIS

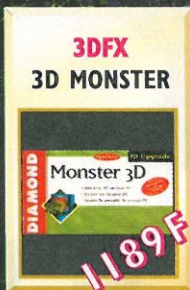
N°1 DU MULTIMEDIA

MYSTIQUE 220 - 4 Mo



879 F

3DFX 3D MONSTER



1189 F

MONSTER SOUND



1190 F

MÉMOIRE EDO 8 Mo - 16 Mo



179 F 8Mo
349 F 16Mo

MATROX m3D



790 F

CPU INTEL 166 MMX



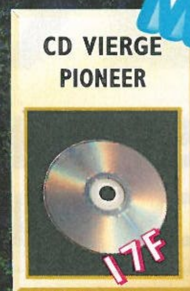
1099 F

CPU INTEL 200 MMX



1810 F

CD VIERGE PIONEER



17 F

MÉMOIRE	
Mémoire 8 Mo EDO	179
Mémoire 16 Mo EDO	349
Mémoire 32 Mo EDO	679
SDRAM 32 Mo	799
SDRAM 64 Mo	2259
CARTE VIDÉO	
Mystique 220 - 4 Mo OEM	879
Mystique 220 - 4 Mo boîte	1039
S3 trio 2 Mo	259
S3 virge 4 Mo	359
Millennium II 4 Mo OEM	1279
Millennium II 4 Mo boîte	1499
Extension Mystique 2 Mo	319
Extension Mystique 4 Mo	479
Extension Mystique 6 Mo	689
Extens. Millennium II 4 Mo	879
CARTE ACCELERATRICE 3D	
3D Monster Diamond	1189
3D Monster Diamond + jeux	1349
3D Rigtheous Orchid	1289
3DX Apocalypse Power VR2 + jeux	1359
5D Apocalypse 8Mo + jeux	2350
Matrox m3D	790

MONITEUR	
14" NECH 0,28 p	1190
15" NECH 0,28 p	1690
15" PANASONIC 0,27 p	2089
15" SONY 100 SF 0,25 p	2990
15" NOKIA 449 XA 0,25 p	2990
17" NECH 0,28 p	3190
17" IIYAMA 0,25 p	4850
CARTE MÈRE	
ASUSTEK TXP4 512Ko	1050
ASUSTEK TX-97E 512Ko	1130
ASUSTEK TX-97E ATX 512Ko	1230
ASUSTEK LX-97E AGP Pentium2	1650
MSI 5156 TX 512 Ko	920
CPU	
INTEL 166 MMX	1099
INTEL 200 MMX	1810
INTEL 233 MMX	2730
CYRIX M2 166	820
CYRIX M2 200	1130
CYRIX M2 233	2890
AMD K6 166/200/233	☎
INTEL PENTIUM II 233	4359
INTEL PENTIUM II 266	6219
Ventil. pentium/cyrix	49
Ventil. TX97E	79

DISQUE DUR	
2,1 Go Quantum Ultra DMA	1420
3,2 Go Quantum Ultra DMA	1750
4,3 Go Quantum Ultra DMA	1990
6,4 Go Quantum Ultra DMA	2860
Lecteur de disquette	159
Disque dur SCSI	☎
BOÎTIER	
Mini Tour	269
Mini Tour ATX	599
Moyenne Tour	299
Moyenne Tour ATX	629
Grande Tour	590
CARTES SON	
Sound Blaster 16 vibra PnP	319
Sound Blaster AWE 64 OEM	580
Sound Blaster AWE 64 boîte	949
Sound Blaster AWE 64 gold	1359
Diamond Monster Sound + jeux	1190
2 x 50 watts	129
2 x 120 watts	189
2 x 240 watts	229
DIVERS	
CD ROM vierge PIONEER	17
CD ROM par 100	15
Clavier 105 t. classique	89
Clavier 105 t. KEYTRONIC	149
Rack IDE amovible	99
Rack SCSI amovible	119

SOURIS	
Microsoft (OEM)	☎
Logitech 3 boutons	139
RESEAU	
Compatible NE2000 PCI	179
Câble Réseau 2 mètres	29
Câble Réseau 5 mètres	39
Câble Réseau 10 mètres	49
Bouchon	15
MODEM	
OLITEC 33600	☎
US Robotics 33,6K Flash int.	670
US Robotics 56K Flash ext.	1170
US Robotics 56K Flash Message	1349
Diamond 33,6K SupraExpress int.	529
Diamond 33,6K SupraExpress ext.	639
SCANNER	
PHANTOM 4800 parallèle	920
MICROTEK SME3 SCSI+carte	1390
CD-ROM	
24x SONY	650
24x Slot in PIONEER	710
12x PIONEER SCSI	749
DVD PIONEER	2080
GRAVEUR PHILIPS/YAMAHA	☎

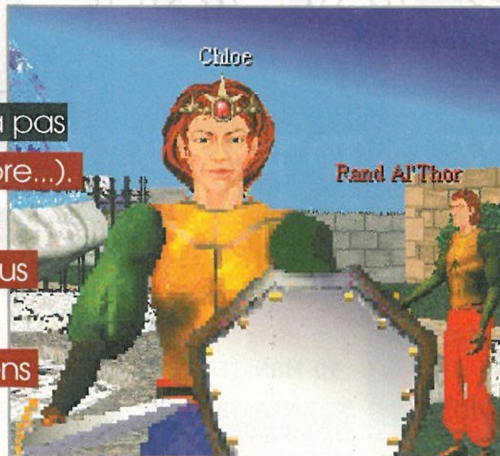
FRAIS DE PORT
Colissimo avec recommandé
0 à 2 kg : 59 F
2 à 5 kg : 79 F
5 à 10 kg : 99 F
10 à 25 kg : 139 F
En option :
Contre remboursement +41 F
Chèque / CB / Virement

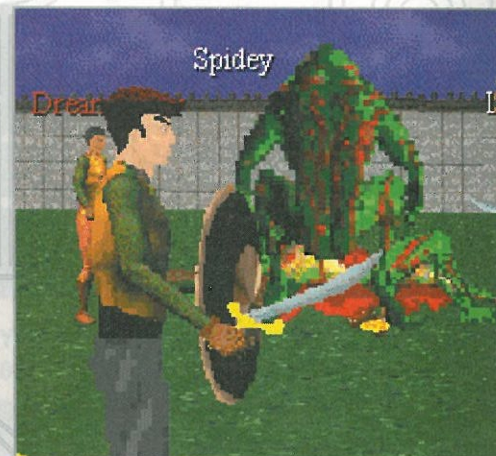
IMAGINA  05 46 28 20 20
Le Sextant - n°3 - avenue Marillac - 17000 LA ROCHELLE
Fax : 05 46 34 11 56
Les prix peuvent varier à la baisse tous les jours.
Contactez-nous !

IMAGINA assemble votre PC 159 F

Ce mois-ci, je voulais vous parler du nouveau Meridian, histoire de vous faire un peu baver. Mais au moment où j'écris ces lignes, le jeu n'a pas encore été up-gradé (il l'est depuis le 22 octobre...). J'ai donc décidé de faire le point sur les deux meilleurs sites du jeu. Pour certain joueurs, les plus anciens, ils seront certainement déjà connus. Mais les nouveaux seront heureux d'avoir les liens qui leur fourniront le maximum d'indications.

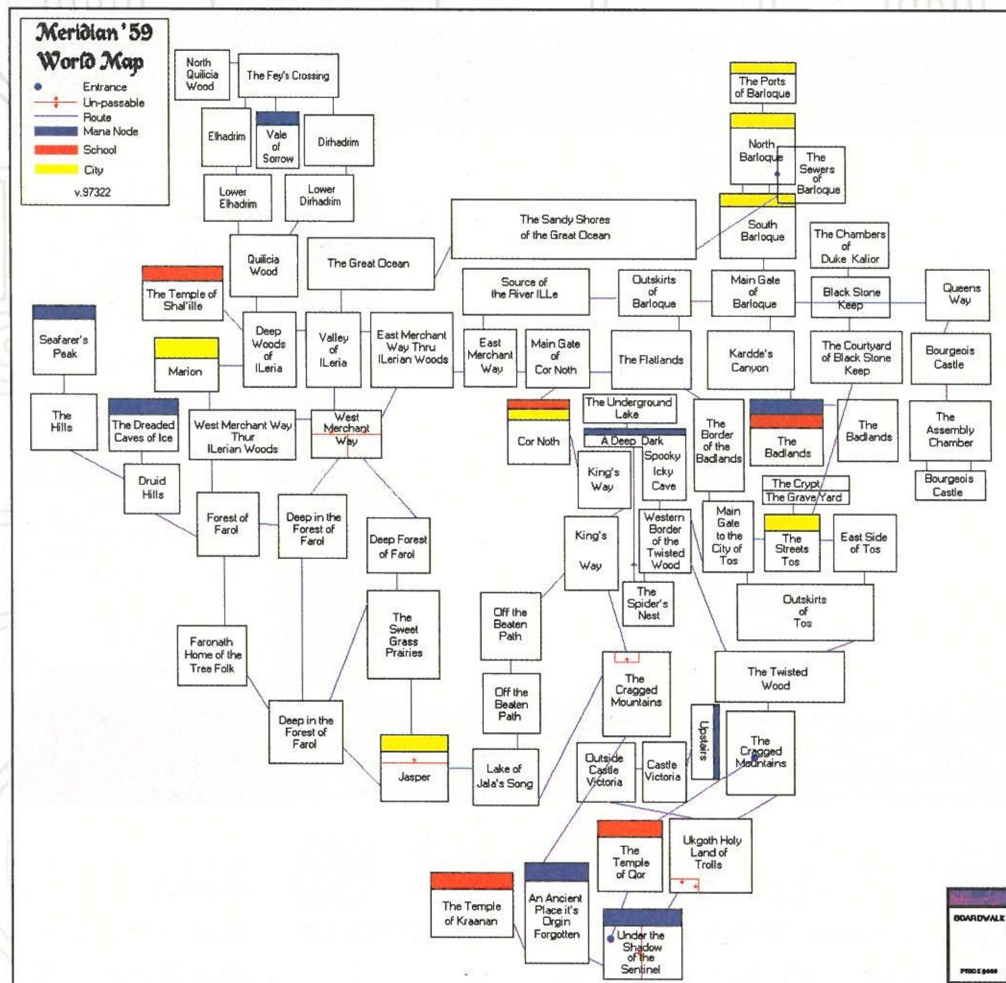
MONSIEUR POMME DE TERRE





MERIDIAN 59

UNE HISTOIRE D'AMOUR QUI N'EN FINIT PAS



Comment ne pas se perdre dans Meridian lorsqu'on débute ? Là est la question. Au fur et à mesure que vous découvrez les lieux, votre carte se dessine. Ainsi quand vous y reviendrez, il suffira d'y jeter un œil pour vous repérer. En attendant, voici la carte simplifiée de Meridian. Elle indique les connexions entre les différentes régions de ce monde, ainsi que les places où vous pouvez apprendre, acheter ou vendre.

http://perso.club-internet.fr//lenoan/meridian/
Le site français à mettre en valeur est certainement le site de Tyrann développé en collaboration avec les membres de sa guilde, tous jouant sur le serveur 104. C'est la bible francophone de Meridian. Vous y trouverez tout, jusqu'au moindre détail. Il comporte évidemment la liste et la description de tous les objets magiques, armes, nourriture et ingrédients que l'on peut utiliser. Mais on y découvre aussi les sorts des différentes écoles du monde ainsi qu'une description détaillée de la plupart des monstres et de leur possession. Des aides et des utilitaires y sont également disponibles. Sachez que la majorité des joueurs francophones sont sur le serveur 104. Si vous vous sentez un peu perdu sur votre serveur, seul au milieu de tous ces anglophones, n'hésitez pas à rallier le 104 en vous connectant au site 3DO qui vous indiquera la procédure à suivre.

http://www.wolsi.com/~orbs/meridian
Ce site anglophone est l'un des plus complets existant. En dehors des mêmes renseignements que celui Tyrann, il vous donne la liste d'une partie des guildes abritées par chaque serveur de Meridian. Il recueille les bruits de couloirs et les dernières infos. Il possède une librairie d'images qui offre un avant-goût du jeu aux personnes qui désirent en avoir un aperçu. À noter que vous pouvez télécharger une démo jouable gratuite sur le site de 3DO à l'adresse suivante : **http://meridian.3do.com/meridian**

NŒUDS DE MANA

Les nœuds de mana sont des lieux où la magie dispersée dans la nature est concentrée. Ils sont très importants, car ils vous permettent de récupérer vos points de magie sans vous reposer. Voici les principaux lieux accessibles. Sachez qu'il existe aussi un nœud de magie dans les égouts. Les cartes ont été empruntées sur le site de Tyrann.

TELEX

UNE NOUVELLE VERSION DU DEUXIÈME MONDE SERA ENVOYÉE À TOUS LES ABONNÉS PENDANT LA PREMIÈRE QUINZAINE DE NOVEMBRE. POUR PLUS D'INFOS : HTTP://WWW.2ND-WORLD.FR

TELEX

BRAKKAR A POUR AMBITION DE CRÉER UN MONDE VIRTUEL "À LA ULTIMA ONLINE". SORANIA RESTE ENCORE À ÉCRIRE ET TOUT LE MONDE PEUT PARTICIPER (MALHEUREUSEMENT UNIQUEMENT EN ANGLAIS) AU : HTTP://WWW.SORANIA.COM





LE CABLE EN LIGNE

Une solution pour internaute semble se profiler du côté du câble. Cela pourrait bien concerner la majorité de la région parisienne, et non plus les seuls habitants de la capitale. La société Plein Câble – aussi connue sous son autre raison sociale, Le Câble, plus parlante pour les papys – pense proposer un forfait Internet dans les quatre mois. Mais pour le moment, il n'y a rien de sûr.

PAS DE CAKE À QUAKE

Le Quake Day 2 a eu lieu en hollande il y a hmmm... il y a près d'un mois. Plus de 500 participants de tous les pays se sont affrontés la gueule lors de cette compétition sanglante. Eh bien, figurez-vous que les Français ont gagné (le clan FSC, French Survival Clan) en finale contre les Suédois. Bref, à défaut de nuker des Suédoises, on aura quaké des Suédois... Nos amis suisses, réputés pour leur neutralité, organisent la SwissCon 97 du 19 au 21 décembre prochain. Si vous voulez vous inscrire, contactez donc Nemesis (estelle.le_renard@devinci.fr). Comme pas mal de Français se sont déjà inscrits, un car a été loué pour l'occasion.

Pour ceux, qui cherchent des serveurs ou des duellistes, un channel IRC est aussi disponible. C'est sur IRCnet, channel #quakefr.

Pour Quake en français (avec de nouveaux sons, de nouveaux niveaux et les textes traduits), pour la liste de tous les sites francophones, un forum, une chat-room, nous vous recommandons l'URL suivante :
http://www.mygale.org/~quakefr/html



ON FÉ UN KOUAIKE ?

Une rumeur persistante fait état du fait que la démo tant attendue de Quake 2 n'inclurait pas de partie multijoueur. Les amateurs doutent, s'inquiètent, leur mères ôtent par prudence toutes les lames de leurs rasoirs et moi je m'en fous moyen, en fait.

EDF PROVIDER INTERNET ?

Le fabricant d'équipements téléphoniques canadien Northern Telecom et l'entreprise britannique Norweb Communications ont annoncé le développement d'une nouvelle technologie permettant d'accéder à Internet à partir d'une simple prise de courant, à une vitesse dix fois supérieure à celle du téléphone. Ça paraît incroyable, mais cette technique est depuis longtemps utilisée par toutes les compagnies d'électricité. Elle consiste à faire passer, en plus du courant d'alimentation, des signaux porteurs à une fréquence différente (c'est par ce biais qu'EDF envoie une impulsion à votre chaudière pour passer en tarif de nuit). Les contraintes techniques seraient minimes pour l'utilisateur : un boîtier sur le compteur électrique et un modem spécifique connecté à l'ordinateur. Mi-98, une expérience portant sur 2 000 foyers devrait être tentée au Canada. J'en chialerais de joie. Eh dites... par le gaz, on peut aussi ? Parce que j'ai le gaz, aussi.

L'ASSOS DES RÉZOS

Franck Hellias est un mec pas con. Il a créé une structure associative qui réunit pour l'instant une trentaine de sociétés en France. But de l'assos : donner un gage de qualité aux joueurs, organiser des championnats nationaux et mieux travailler avec les éditeurs. L'Association française des salles de jeux en réseau (c'est son nom) est ouverte à toutes les salles désirant en faire partie, pour peu que les normes de qualités fixées soient respectées. Eh... psss... dans sa salle tournent en ce moment même 10 PC avec Ultima Online... C'est un gage de qualité non ?

Franck HELLIAS, - Salle Alerte Rouge, 72 rue Aimé Raymond, 11000 Carcassonne - e-mail : alerte_rouge@cbhouse.fr (précisez objet : assos) Tel. : 04.68.25.20.39


LANDS OF LORE
LES GARDIENS DE LA DESTINEE
Westwood STUDIOS
LANDS OF LORE
LES GARDIENS DE LA DESTINEE
Westwood


VF


VF

TIERS MONDE TÉLÉCOM PART 1

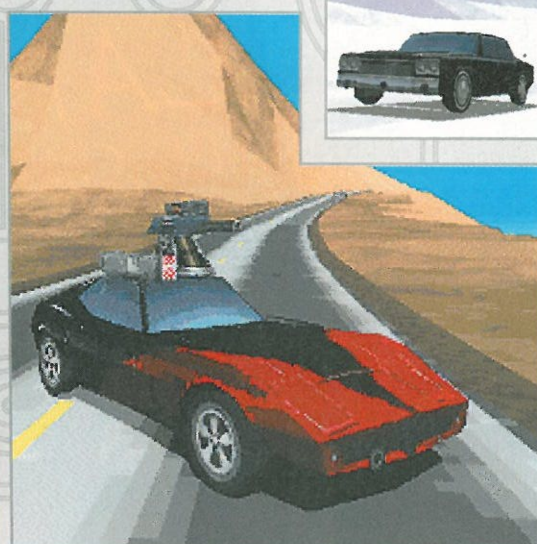
Pour protester contre les augmentations désormais appliquées par France Télécom sous le couvert de réductions (qui en gros ne servent qu'aux entreprises, aux grands-mères et aux pingouins, soit environ 12 % de la population hexagonale), la page web de Nextexit a décidé de protester contre nos amis et leur nouvelle levée de dîme. Les initiateurs souhaitent lancer une action plus percutante que de simples pétitions. Tout en restant dans la stricte légalité, bien entendu.

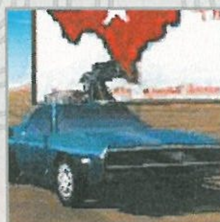
Une affaire à suivre au : http://www.netexit.com/ft.html

GANG BANG

Un fidèle lecteur, Firestorm, amateur lui aussi du plus génial des jeux en réseau (avec T.A., je vous l'accorde), Interstate'76, a monté enfin un gang nommé la Shadowforce, dont le propos est de ramener le bien sur Terre et au Nouveau-Mexique, mais surtout de lutter de manière active et violente contre le hacking qui nous pourrit le jeu. Voilà donc un super bon plan pour ceux qui cherchaient un gang francophone pour commencer en douceur.
http://homer.span.ch/~spaw1592/I76_fr/index.htm











TA. TEN.

On vous a bassiné avec Kali, et maintenant on va vous causer de TEN, son grand concurrent. Mais ici, pas question de vous faire raquer, puisque les acheteurs de Total Annihilation vont pouvoir jouer à l'œil et trouver des adversaires à toute heure pendant une durée indéterminée (on espère que l'effet "bêta ultima online" ne se reproduira pas à cette occasion). Tous les renseignements se trouvent sur la page de TEN au http://www.ten.net/html/ten_home.html (ne pas avoir peur s'il vous demande un numéro de carte bleue, cela ne concerne que les Américains jouant de façon locale).







VROUM BANG ONLINE



Pour les amateurs de motos – les gars qui passent leur temps à se manger des rails de sécurité ou à taper le carton dans un avion avec la rédaction de "Moto Journal" au grand complet (oui, Fish, c'est de toi qu'on parle) au lieu de se reproduire comme tout un chacun –, il existe un site français consacré au jeu Moto Racer. On vous en a déjà parlé mais cette fois, on y trouvera plein de nouveautés : des ghosts, bien sûr, mais aussi une mailing-list très bien foutue et mise à jour à une fréquence tri-hebdomadaire. Le site de Ouin Ouin est au http://www.chez.com/ouinouin/

OPTIONS NON CONTRACTUELLES

Microprose vient d'annoncer la disponibilité de Mana Link, l'update tant attendue ajoutant (enfin) des options de jeu par Internet, ce qui va redonner à cet excellent jeu un nouvel élan. Seul point noir, les premiers à avoir droit de profiter du truc seront les heureux acheteurs du data-disk d'extension Spells of the Ancients, en gros ceux qui auront poireauté sans rien dire. Pour mémoire, ce patch était censé être distribué gratuitement. Renseignements sur la page officielle au : (http://www.gathering.net)



© Wizard of the Coast



© Wizard of the Coast

TELEX

UN CHOUETTE SITE D'UN DE NOS LECTEURS BELGES, FRANÇOIS MAIRESSE : LE GAMER'S DUNGEON. RED ALERT, SHADOW WARRIOR, QUAKE, BLOOD, DUKE, DIABLO ET DUNGEON KEEPER, ENTRE AUTRES.
HTTP://WWW.PING.BE/GAMES/FR/

TELEX

UNE NOUVELLE LIGUE CONSACRÉE À WARCRAFT SUR NETSTADIUM : LE CLAN DES PÉONS.
HTTP://WWW.CLUB-INTERNET.FR/PERSO/FURYGAME



LE COTÉ OBSCUR DE DARK COLONY

Attention, suite à de nombreux mails et coups de fils, tout porte à croire que Dark Colony bugge sur certaines machines et pose de gros problèmes pour fonctionner en réseau. Chez nous, la bêta que nous avons testée ne présentait aucun défaut de ce type, seul comme en réseau, mais il est envisageable que la version finale soit un poil plantée. En cas de pépin ou pour tout renseignement, voici le numéro d'une hot-line (attention, ça commence par "08", donc ça raque sec) : 08 36 68 10 25. Nous vous tiendrons au courant dans le prochain numéro.







TIERS MONDE TÉLÉCOM PART2

J'en entends encore qui se réjouissent de la fin du monopole de France Télécom en 98 et cela m'attriste. Je suis toujours resté sceptique là-dessus. Mon pessimisme s'est renforcé lorsque l'un des responsables d'un futur grand opérateur, passant à une émission de télé, a semblé vouloir éluder les questions qui lui étaient posées concernant un éventuel forfait local proposé en janvier. En fin de compte, il semblerait que FT conserve son monopole sur les communications locales, ce qui exclurait toutes possibilités de forfaits à l'américaine, lesquels forfaits auraient constitué la seule solution acceptable pour tous dans ce domaine. Diable ! Qu'ils sont rusés, ces fonctionnaires.

TELEX

YOHAN TIENT À JOUR SUR SON SITE UNE LISTE DE JOUEURS EN RÉSEAU SUR PLEIN DE CHOUETTES JEUX. A NOTER AUSSI THE CHEATING AREA, UN FREEWARE FOURNISSANT 1 200 CODES POUR 130 JEUX.

HTTP://WWW.MYGALE.ORG/06/YOHAN/

TELEX

UN PETIT CONCOURS X-WING VS TIE FIGHTER (POUR LE FUN) EST ORGANISÉ FIN NOVEMBRE SUR :

HTTP://USERS.SKYNET.BE/SKY36608/XVST.HTM

ICQ LA BALAYETTE

On compterait déjà quelques millions d'abonnés à ICQ, ce fantastique pager, l'outil indispensable au joueur en réseau. Malheureusement, les bonnes choses ont une fin et il devra bien devenir payant un jour. Pas très au fait du système de fonctionnement du shareware, une véritable marée virtuelle s'est levée contre ce fait commercial mais néanmoins inéluctable et certains s'amusent à crossposter des messages alarmants comme quoi la fin du monde et d'ICQ est pour demain, tout cela pour crossposter encore, le jour suivant un autre message disant qu'ils se sont tous gourrés. Je les hais, je les hais... Argh !

MAGESLAYER



LE JEU D'ACTION QUI VOUS FERA AIMER LES JEUX DE RÔLE



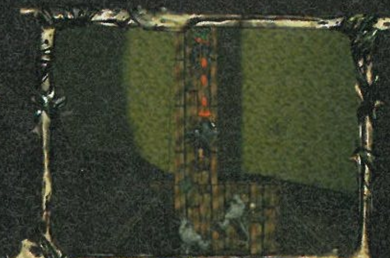
Une quête héroïque face aux forces du mal.



Graphismes haute résolution en 3D, vue de haut. Compatible 3DFX.



Option 16 joueurs en réseau.



Quatre héros différents avec armes, sorts et capacités propres.







3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

* 2,23 F/min



GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

Lassé par le démineur de Windows ? Pas le courage de chercher la disquette de Shanghai ? Hummm, docteur Kendy va vous faire une ordonnance : un petit jeu console, le temps que le PC refroidisse, et c'est reparti.





Enfin un jeu doté d'ingrédients excitants : génocide, cannibalisme, capitalisme, délation, mirador, humour. Un mélange très captivant en somme...



L'Odyssée d'Abe

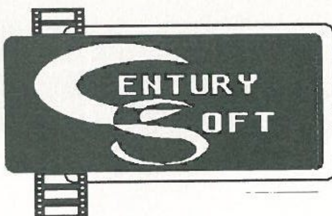
Fuite en temps réel pour tous joueurs - PlayStation

Comme toujours, c'est la recherche permanente du profit, et l'optimisation des ressources qui poussent les chefs d'entreprise à choisir des solutions pour le moins zarbis. Par exemple, regardez cet avorton d'Abe, un travailleur Mudokon (et dans Mudokon, il y a...) qui a découvert le terrifiant projet de ses patrons : servir du Mudokon en conserve, histoire de créer un best-seller de l'agro-alimentaire pour s'en mettre plein les fouilles. D'où la nécessité de la fuite pour ne pas finir en Burritos ou autre plat dans le genre. L'Odyssée d'Abe est une sorte de Flashback amélioré proposant un graphisme particulièrement soigné. L'animation n'est pas non plus en reste : Abe peut courir, marcher sur la pointe des pieds pour ne pas faire de bruit ou encore se tapir dans l'obscurité pour éviter les Sligs hargneux. De plus, ses pouvoirs paranormaux l'aideront à contrôler ses ennemis en cas d'impasse. De ce fait, il vous faudra beaucoup d'astuces pour résoudre les énigmes et passer les différents tableaux qui composent le monde désenchanté d'Oddworld. Une chose est certaine, une fois que l'on commence une partie, impossible de s'arrêter. Les fanas de tous les ingrédients pré-cités sont invités à se procurer ce jeu dans les plus brefs délais. Les autres sont exhortés à faire de même, bien entendu.



EDITEUR GT INTERACTIVE
MEMORY CARD OUI
CONTINUES SAUVEGARDE
DIFFICULTE DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS 1

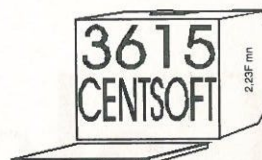
TECHN. 70 DESIGN 88 INTÉRET 85



PC CD-ROM JEUX

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN
04.73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 04.73.60.00.17

COMMANDEZ 24H / 24
CONSULTEZ les nouveautés prix en baisse!



POUR TOUTE COMMANDE DE LOGICIELS DE PLUS DE 800F *
PORT GRATUIT

*LOGICIELS HORS PROMOTION



329 F
LANDS OF LORE 2 VF


335 F
F1 RACING SIMULATION VF



329 F
STARCRAFT VF



335 F
MYST 2 VF

NOUVEAUTES*

ACTUA SOCCER 2 vf.............319
ADIDAS POWER SOCCER vf.... 319
AGE OF EMPIRES vf................TEL
ARMORED FIST 2 vf*...............319
BATTLE ISLE 4 Incubation vf*... 295
BATTLE SPIRE vf*....................335
BETRAYAL IN ANTARA vf..........325
BIRTHRIGHT vf........................325
BLAKE ET MORTIMER vf...........319
BOUCLIERS Quetzacoatl vf.. 285
BUCCANEER..........................329
BYZANTINE vf.........................329
COUNTER ACTION vf..............335
CIVIL WAR GENERALS 2 vf..... 279
DARK EARTH vf.......................TEL
DAYTONA USA DELUXE 289
DOMINION vf..........................319
DREAMS vf..............................335
EASTERN FRONT vf*...............319
EVOLUTION vf.........................269
F1 RACING SIMULATION vf....... 335
FIFA SOCCER 98 vf.................315
FIGHTING FORCE....................329
FLIGHT SIMULATOR 98 vf......... 389
FUN TRACKS vf.......................210
FLYING NIGHTMARES 2 vf...... 349
GETTYSBURG vf......................319
G-POLICE vf...........................TEL
GUY ROUX MANAGER 98 vf.... 289
I - WAR vf...............................345
IMPERIALISME vf......................335
JEDI KNIGHT Dark Forces 2 vf* 335
KICK OFF 98 vf........................269
LANDS OF LORE 2 vf...............329
LE 3ème MILLENAIRE vf...........335
MANX TT SUPERBIKES vf..........310
MICROMACHINE 3 V vf.............299
MYST 2 RIVEN vf......................335
MYTH the fallen lords vf............335
NEED FOR SPEED 2 deluxe.... 319
NHL HOCKEY 98 vf...................319
OPERATION PANZER vf............335
OUTPOST 2 vf..........................299
PAX IMPERIA 2 vf.....................345
PILGRIM vf..............................319
QUAKE 2................................335
RESIDENT EVIL vf 3dfx.............289
RISING LANDS vf.....................319
SABRE ACE vf.........................TEL
SHADOW WARRIOR..................329
STARCRAFT vf*........................329
STARFLEET ACADEMY vf...........335
STEEL PANTHERS 3 vf.............335
SUBCULTURE vf......................325
TAKE NO PRISONERS vf...........319
TOCA TOURING CAR vf............319
TOMB RAIDER 2 vf..................319
TONE REBELLION vf.................289
UP RISING vf..........................319
VIRUS vf.................................319
WARHAMMER 2 vf....................335
WARWIND 2.............................335
WORMS 2 vf...........................319
X-CAR 319
ZOMBIEVILLE vf.......................269

*nouveautés nous contacter pour disponibilité

catalogue PC disquettes ou Amiga sur demande

CATALOGUE

3D PINBALL CREEPNIGHT vf.... 269
3D ULTRA MINI GOLF vf........ 149
688i HUNTER KILLER vf win 95.. 319
7th LEGION vf..........................319
AH 64D LONGBOW GOLD vf 319
A.T.F. GOLD vf.......................325
ACTION SOCCER +joypad vf. 189
AGE OF RIFFLES vf...............335
AGE OF SAIL vf.......................275
AIR WARRIOR 2 nf...................249
ALERTE ROUGE,C&C vf........... 289
ALERTE ROUGE mis taiga vf.... 139
ALERTE ROUGE mis mad vf... 139
ARE YOU READY & RED ALERT. 169
ATLANTIS vf............................335
AXELERATOR vf......................249
BAD DAY ON THE MIDWAY vf.. 299
BANZAI BUG............................295
BATAILLES D' ALEXANDRE nf.... 295
BATAILLE DES ARDENNES nf.... 349
BATAILLES DU PACIFIC nf......... 335
BATTLEGROUND 1, 2ou 3 vf.. 329
BATTLEGROUND shiloh nf...... 289
BATTLEGROUND antetiam nf.. 289
BLOOD vf...............................319
BLOOD & MAGIC vf................ 329
CAPITALISM vf........................329
CARMAGEDDON vf..................289
CHEVALIERS DE BAPHOMET vf. 195
CHESS MASTER 5000 vf win95 319
CHIFFRES ET LETTRES vf........... 255
CIVILIZATION 2 vf win............ 279
CIVILIZATION 2 COLLECTOR vf 329
COMANCHE 3 vf....................329
Command&conque gold vf 319
CONQUEST EARTH vf.............325
CONSTRUCTOR vf..................325
CRUSADER NO REGRET nf..... 275
CYCLONE cité des âmes ..vf. 295
DAGGERFALL nf......................329
DARK COLONY vf....................299
DARK REIGN vf*......................319
DARKLIGHT CONFLICT.............319
DEADLY GAMES nf..................295
DEMONS & MANANTS vf......... 269
DESTINY vf win 95..................319
DESTRUCTION DERBY 2 319
DIABLO nf 245
DIE HARD TRILOGY vf............. 289
DISCWORLD 2 + cité enfants 249
DOWN IN THE DUMPS vf.........319
DRAGON LORE 2 vf...............269
DUKE NUKEM 3D +plutonium 195
DUKE A WASHINGTON............ 189
DUNGEON KEEPER vf.............295
ECSTATICA 2 vf......................295
ERADICATOR...........................189
EXCALIBUR vf.........................319
EXTREME ASSAULT vf..............249
F1 GRAND PRIX 2 vf...............199
F16 FIGHTING FALCON vf........ 319
F 22 LIGHTNING 2 vf............ 295
FA 18 HORNET vf....................319
FALLEN HAVEN nf....................289
FIFA SOCCER 97 vf.................245
FIFA SOCCER MANAGER vf.... 269
FLIGHT SIMULATOR 6 vf win95. 389
FLIGHTSHOP nf......................349
FLYING CORPS GOLD 2.0 vf... 189

FOOTBALL MANAGER 96/97 vf 220
FORMULA KARTS vf win 95.......289
FORMULA ONE vf...................329
FORT BOYARD LE DEFI vf......... 149
FORT BOYARD LA LEGENDE vf. 149
FSFX 2 REAL ATC.....................289
GENDER WARS vf.....................289
GENE WARS vf........................189
GOLDEN 10 vol 1 ou vol 2 vf 299
GT RACING 97 vf....................220
HARPOON CLASSIC 97 nf....... 265
HEROES m & m 2 vf deluxe 319
HEROES might & magic scen 169
HEXEN 2 vf.............................329
HOLIDAY ISLAND vf.................325
IM1A2 ABRAMS nf...................269
IMPERIUM GALACTICA vf.........329
INDEPENDANCE DAY vf...........249
INTER RALLY CHAMPIONSHIP vf 319
INTERSTATE 76 vf..................295
IZNOGOUD vf.........................195
JETFIGHTER 3 vf deluxe 289
JETFIGHTER 3 70 missions....... 149
JONAH LOMU RUGBY vf..........295
KICK OFF 97 vf......................249
K.K.N.D vf..............................220
L' ENTRAINEUR + data 97 vf... 329
L' ENTRAINEUR data 97 vf........ 169
LAST EXPRESS vf.....................319
LE 2ème MONDE vers 2 vf.... 349
LE VOLEUR D'ESPRIT vf...........279
LES ESPIONS DU FUTUR vf........ 269
LES GUIGNOLS 1 + 2 vf..........295
LES MYSTERES DE LOUXOR vf.. 329
LES SCHTROUMPFS vf.............195
LEGACY OF KAIN vf.................319
LINKS LS 98 vf......................349
LITTLE BIG ADVENTURE 2 vf...... 315
LORDS OF THE REALM 2 vf...... 295
LORDS REALM 2 DATA vf......... 129
LOST VIKING 2........................299
MACHINR HUNTER vf...............335
MAGIC:L'ASSEMBLEE vf 329
MASTER OF ORION 2 vf...........319
M.A.X.vf.................................319
M.D.K vf.................................319
MEGARACE 2 vf......................245
MIGHT & MAGIC TRILOGIE.......279
MONOPOLY vf.........................289
MOTO RACER vf win 95 295
MYST vf 245
NASCAR RACING 2 vf..............169
NBA JAM EXTREME..................319
NBA LIVE 97 vf.......................249
NHL HOCKEY 97 vf..................249
NO RESPECT vf......................269
OBELIX & ASTERIX vf...............195
OUTLAWS................................299
OVER THE REICH vf.................349
PANDEMONIUM vf..................285
PANDORA DIRECTIVE vf...........325
PERFECT ASSASSIN vf..............329
PERFECT WEAPON..................319
PETE SAMPRAS vf...................295
PHANTASMAGORIA 2 vf.......... 199
PINBALL TIME SHOCK 279
POD GOLD vf.........................199
POWER CHESS vf....................279
PRIVATE EYE vf......................259

PUZZLE BOBBLE......................220
QUAKE MISSIONS 1 ou 2......... 195
RALLYE CHAMPIONSHIP vf....... 249
RALLYE CHAMPION X-MILES vf 159
RAMA vf 199
RAYMAN DESIGNER vf............ 159
RAYMAN GOLD vf...................245
REDNECK RAMPAGE................319
RISK vf win 95........................289
ROLAND GARROS 97 vf...........295
SAND WARRIORS....................299
SEGA RALLY win 95.................269
SCRABBLE vf..........................365
SCREAMER 2vf.......................199
SETTLERS 2 deluxe vf............. 269
SETTLERS 2 scénario vf......... 149
SHADOWS OF THE EMPIRE vf... 329
SIMCITY 2000 collection vf..... 335
SIMCITY 2000 vf.....................195
SIMCOPTER win 95 vf.............289
SKYNET..................................249
SOLAR CRUSADE vf................269
SONIC 3D vf..........................279
SPEED HASTE vf.....................189
SPIROU vf..............................195
S.P.Q.R. vf.............................329
SPYCRAFT vf.........................325
STALINGRAD nf.......................349
STAR GENERAL vf*..................289
STAR TREK GENERATION vf...... 329
STEEL PANTHERS 2 vf.............329
STREET RACER +paddle vf...... 245
SUPER EF 2000 win 95 vf.......319
SUPER LEAGUE PRO RUGBY.... 319
S.T.O.R.M. vf..........................189
SYNDICATE WARS vf.............. 189
TENNIS ELBOW.......................189
THE DARK EYE vf....................189
THE GENE MACHINE vf............ 269
THEME HOSPITAL vf................315
TIME LAPSE vf.......................279
TIME WARRIORS + Paddle...... 325
TINTIN vf...............................195
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL vf 195
TITANIC vf..............................319
TOMB RAIDER vf.....................249
TOTAL ANNIHILATION vf...........319
TRACK ATTACK vf....................189
TRADER vf..............................329
TREASURE HUNTER vf.............289
TRUCKS vf.............................319
UNE POUPEE PLEINE AUX AS vf 289
URBAN RUNNER vf.................189
UEFA champion league 97vf 289
VERSAILLES vf........................349
VIRTUA FIGHTER 2..................279
VIRUS vf................................319
WAGES OF WAR nf..................295
WARCRAFT 2 deluxe vf............ 195
WARLORDS 3 vf......................319
WAYNE GRETZKY HOCKEY vf.. 220
WING COMMANDER 4 vf........ 245
WOODEN SHIP & iron men vf 349
WORLD FOOTBALL 98 vf......... 249
WORLDWIDE SOCCER 97 vf.... 279
WRECKING CREW....................279
X-COM 3 APOCALYPSE vf....... 319
X WING VS TIE FIGHTER vf*...... 329
ZORK NEMESIS vf....................329

CD PROMO

79 F
DAY OF THE TENTACLE vf
INDY 4 vf
PYST vf
SAM & MAX vf
SECRET MONKEY ISLAND 2 vf
REBEL ASSAULT vf

99 F
11th HOUR vf
3D ULTRA PINBALL
A10 CUBA vf
AFTERLIFE vf
APACHE LONGBOW vf
ARCHIMEDIAN DYNASTY vf
ASCENDANCY vf*
BATTLE ISLE 3 vf
BENEATH A STEEL SKY vf
CAESAR 2 vf *
CIVIL WAR vf
CIVILIZATION vf
COLONIZATION vf
COMANCHE
COMANCHE 2
CONGO vf
CONQUEST NEW WORLD vf
CREATURES vf
DARK FORCES vf
DAVIS CUP TENNIS vf
DEATH RALLY
DESTRUCTION DERBY
DISCWORLD vf
DOOM 2
DRAGON LORE vf
DUKE NUKEM 3D vf
DUNE 1+2 vf
DUNGEON MASTER 2 vf
ENIGME MAITRE LU vf
EURO 96 vf
FABLE vf
FANTASY GENERAL vf
FIELDS OF GLORY vf
FIFA 96 vf
FINAL DOOM
FLIGHT UNLIMITED vf
FULL THROTTLE vf
FURY 3 vf
GRAND PRIX MANAGER vf
GREAT NAVAL BATTLE 4
HEROES might magic vf
HEXEN
INCA 2 vf
JAGGED ALLIANCE vf
JEWELS ORACLE vf
KING QUEST 7 vf
LAND OF LORE vf
LAST DYNASTY vf
LIGHTHOUSE vf
LITTLE BIG ADVENTURE vf
LOST IN TIME 1 & 2 vf
MECHWARRIOR 2 vf
MEGARACE vf
MORTAL KOMBAT 3
MONTY PYTHON vf
NHL HOCKEY 95 vf
NORMALITY vf
PANZER GENERAL 2 nf
PINBALL construction kit
PIRATES GOLD vf
PITFALL vf
PLAYER MANAGER 2 vf
POWER F1
PRINCE OF PERSIA 1 & 2 vf
PRO PINBALL THE WEB
REALMS of HAUNTINGS
ROAD RASH vf
ROBERT LEE CIVIL WAR vf
SENSIBLE WORLD SOCCER*
SCREAMER
SETTLERS vf
SILENT HUNTER vf
SILENT THUNDER vf
SIM CITY vf
SHERLOCK HOLMES 2 vf
SHIVERS vf
STEEL PANTHERS vf
SUKOI SU27 vf
TIE FIGHTER collection vf
TILT vf
THE DIG vf
THEME PARK vf
THIS MEANS WAR vf
TOONSTRUCK vf*
TOSHINDEN
TRANSPORT TYCOON vf
UNDER KILLING MOON vf
U.F.O vf
US TICONDEROGA vf
ULTIMA 8 vf
VIRTUAL SNOOKER
WARHAMMER vf win
WARWIND
WEREWOLF vf
WOLFPACK
WORMS UNITED vf
X-COM vf
X-WING COLLECTOR vf
YODA STORIES vf
Z vf*

129 F
GABRIEL KNIGHT 2 vf *
PHANTASMAGORIA vf *
POLICE QUEST SWAT vf
RETURN to ZORK
SIMON the sorcerer 1+2 vf
U.E.F.A. champion league vf
WARCRAFT 2 70 missions

149 F
ALBION vf
ALONE in the dark 1+2+3 vf
BURIED IN TIME vf
GUILTY vf
HARD LINE vf
HARVESTER vf
IRON HELIX
KLICK & PLAY vf
PANZER GENERAL
QUAKE
RIPPER vf
REBEL ASSAULT 2 vf
RETURN OF THE PHANTOM
SUPERKARTS vf
THUNDERHAWK 2 vf
TIME COMMANDO vf
TOTAL MANIA vf
who shot johnny rock

*nouveautés nous contacter pour disponibilité

offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis

carte 3DFX MAXI GAMER



990F

COMPILATIONS
MEGA PACK 7 329
3d ultra pinball / caesar 2
earthworm jim / road rash
us navy fighter / genewars
cyberstorm / a10 cuba
heroes m&m / creature shock
AWARD WINNERS 4 ... 299
screamer / pro pinball web
actua soccer / startrek next g
TEMPTATION.................299
7th guest / kyrandia 2
lands of lore / indy car racing

ACCESSOIRES
THRUSTMASTER 3D interceptor millennium* 550
THRUSTMASTER volant grand prix * 650
THRUSTMASTER manette top gun............. 329
THRUSTMASTER T2 volant + pédalier *...... 990
THRUSTMASTER ACM game card 289
CH PRODUCTS F16 fighterstick *................ 749
CH PRODUCTS throttle manette des gaz *.... 610
CH PRODUCTS gamecard 3 automatic........ 289
QS SQUADRON manette gaz + manche*..... 590
PRO PLAYER gamepad 4 boutons.............. 89
TURBO PLAYER gamepad 6 boutons turbo... 119
DOUBLEUR JOYSTICK + TURBO PLAYER. 169
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b.... 275
MICROSOFT SIDEWINDER precision pro.... 450
MICROSOFT SIDEWINDER force feedback* 1230
CARTE 3DFX MAXI GAMER carte graphique* 990
MAXI SOUND 16 carte son plug & play 289
MAXI SOUND 64 dynamic 3D carte son *..... 730
RACE LEADER 3D volant + pedalier *.......... 450
T LEADER manette paddle.......................... 249

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO
16 boutons programmables
effets de retour de force
livré avec 2 jeux
MDK + INTERSTATE 76


1230F


450F

RACE LEADER 3D
VOLANT+PEDALIER

MAXI SOUND 64 3D
carte sonore wavetable
son 3D,surround,equalizer

CENTURY SOFT BP 8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM..
PRENOM..
ADRESSE..
....
CP.................... TEL..................................
VILLE..
TYPE DE MACHINE..
☐ CHEQUE ☐ certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE date d'expiration ....
No..

TITRES.. PRIX..........

Frais de port CD
☐NORMAL 25F
☐COLISSIMO 32F garantie 48H
☐CONTRE-REMBOURSEMENT 75F
☐CD-ROM
☐* Matériel 60F colissimo
Signature:
TOTAL A PAYER

JO 87

GoldenEye 64

Tue-les-avec-classe pour tous joueurs précieux - N64



Ces enfoirés de bolcheviks reviennent en force pour nous piquer notre satellite de défense, baptisé judicieusement "GoldenEye". Qui aurait cru que ces paysans incultes de l'Est seraient capables de NOUS subtiliser ce bel engin de mort ?

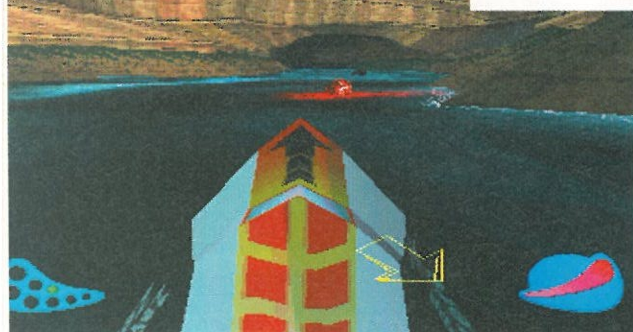
Mais d'abord, comment fonctionne GoldenEye ? Personnellement, je suis convaincu que c'est un condensateur à particules io-ioniques à structure polymorphique, dont le générateur central déporté serait composé d'un canon à photons statiques à diffraction coaxiale aléatoire libérant un flot d'énergie quantique lumineux à tendance sinusoïdale instable. Ou bien... Bon, quoi qu'il en soit, James sera de la partie et damera le pion aux habitants des Bakou afin de récupérer notre merveilleux satellite. Au travers d'une vingtaine de missions variées, James usera de son provocateur silencieux pour trouer impunément la peau de nos amis de l'Est. Parfois, dans des moments d'égarement, James perdra de sa subtilité en employant le lance-roquettes à outrance. En tout cas, un total de 32 armes garantit des heures de massacre inoubliables... bien qu'une question me taraude : "Comment fait James pour ne pas déformer les poches de son smoke ?". N'empêche, avec la possibilité de jouer jusqu'à quatre, vous obtenez là le soft le plus smart-fun de ces derniers mois sur console, en matière de Doom-like.







ÉDITEUR NINTENDO	CONTINUES INFINIS	NOMBRE DE JOUEURS 1 À 4	TECHN. 87	DESIGN 76	INTÉRET 81
MEMORY CARD OUI	DIFFICULTÉ MOYEN				



Les bourgeois du XVI[e] reviennent en force en investissant cette fois-ci dans le cercle très fermé du off-shore-sur-Seine.

Rapid Racer

Off-shore pour bourgeois et tous joueurs - PlayStation

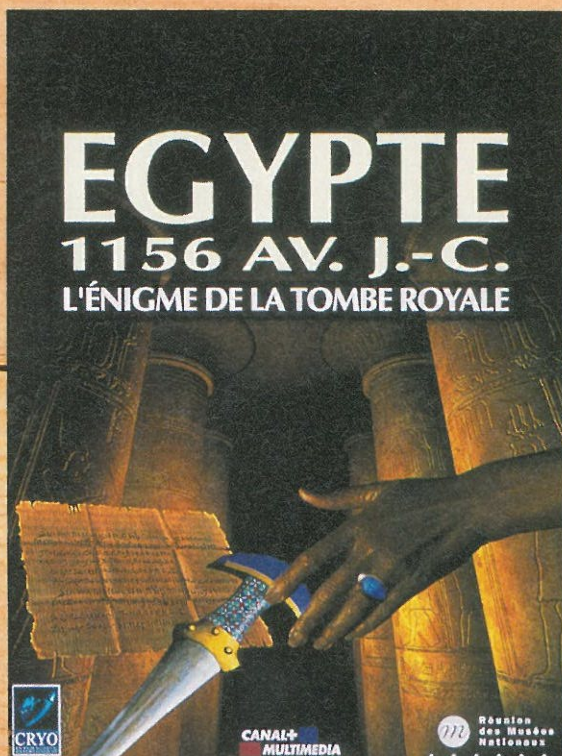


Dans ce jeu de course de off-shore, nous retrouvons la rivalité ancestrale existant entre versaillais et parisiens du XVI[e]. En tout cas, cette hostilité se retrouvera dans les six courses en haute résolution anti-aliasée et lissée par M. Gouraud himself via une animation très fluide tournant à soixante images par seconde. À deux joueurs, vous aurez la possibilité d'opter pour un écran splitté horizontal ou vertical, dans le but inouï de satisfaire la noblesse la plus exigeante en matière d'hédonisme micrologique. Durant la partie, les bourgeois devront ramasser 5 bouées jaunes afin d'accéder à un bonus stage leur proposant de récolter une nouvelle fois 5 bouées jaunes dans un temps cette fois-ci limité. Une fois cette prouesse effectuée, les bourgeois pourront customiser à leur gré leurs bateaux, s'ils ont la possibilité de terminer premiers à la course. Ah, ça c'est du challenge de bourgeois ! C'est pas un truc pour pauvres fauchés !

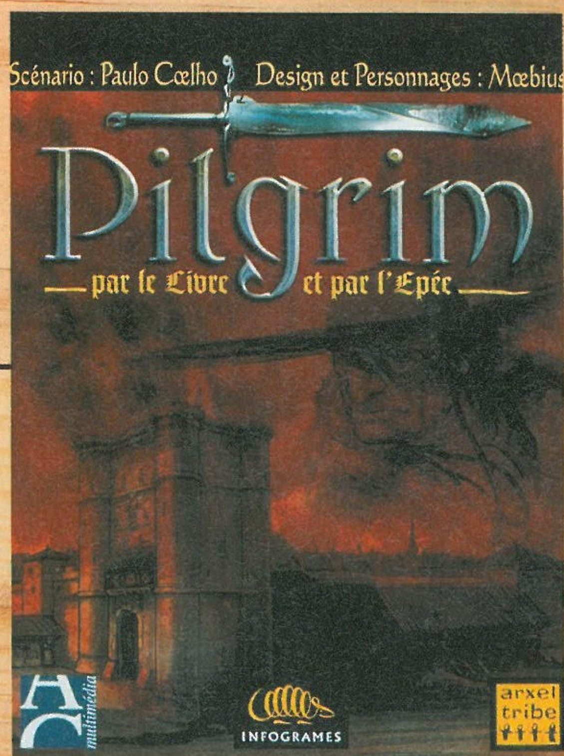
Si le soft est merveilleux du point de vue technique, il demeure cependant ennuyeux et lassant à la longue, du fait de l'ambiance froide dégagée. Rapid Racer, très attendu des joueurs fanas de courses en tous genres, déçoit finalement. Il nous laisse un goût amer de sardine fraîchement pêchée de la Seine, et c'est plutôt dommage.

EDITEUR SONY	CONTINUES INFINIS	NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2	TECHN. 80	DESIGN 80	INTÉRET 72
MEMORY CARD OUI	DIFFICULTÉ MOYEN				

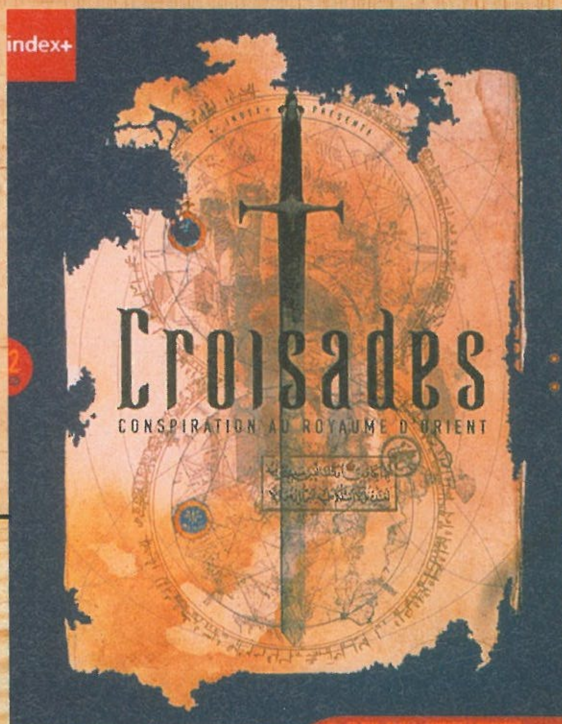
L'aventure historique



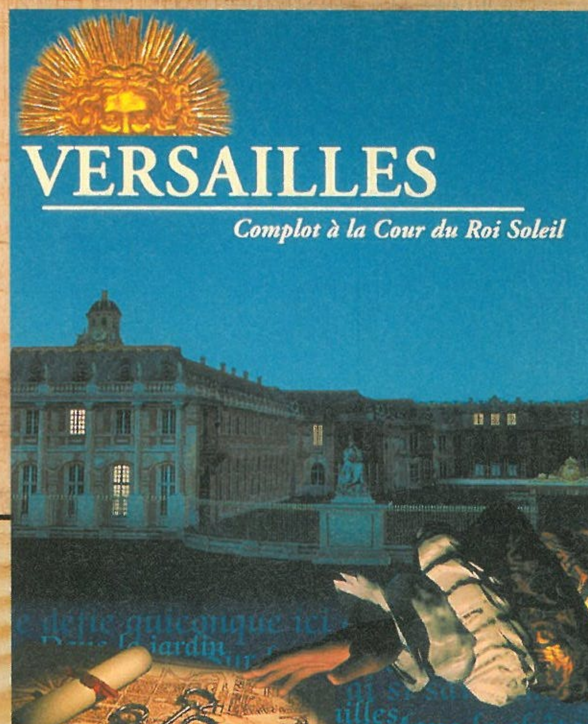
Revivez l'ancienne Egypte dans
toute sa splendeur et ses mystères.
3 modes d'exploration :
Jeu d'aventure, visite libre
ou documentaire historique.



Vous êtes au Moyen Age,
une aventure extraordinaire vous attend.
Environnement Culturel et historique parfait.
Scénario inspiré de l'œuvre de Paolo Coelho
"Le Pélerin de Compostelle" Dessins de Mœbius.



Une intrigue fondée sur des
faits historiques dans un univers
médiéval superbe de réalisme.



Un très grand jeu d'aventure
mais également un CD ROM culturel.

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 la minute).

Géant. J'ai envie

NBA LIVE 98



Reportage

PAR FISHBONE

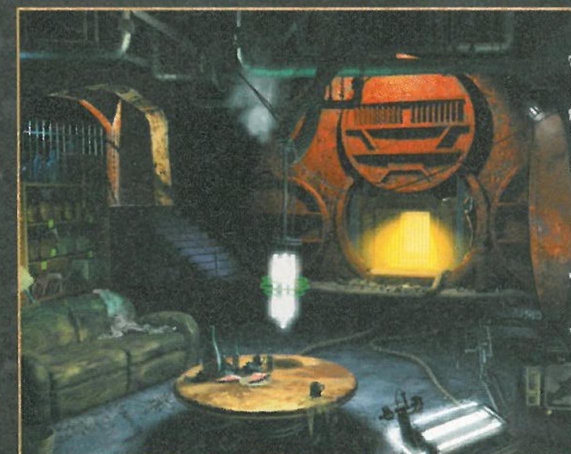


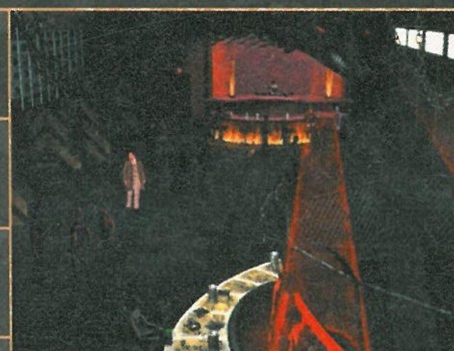




Las Vegas n'est pas simplement le point de rencontre des plus horribles touristes jamais créés par la nature (chemises à fleurs, bermudas, rires et ventres gras), c'est également la ville abritant l'un des éditeurs les plus prestigieux de la scène vidéo-ludique. Westwood Studios est effectivement basé à quelques kilomètres de la capitale mondiale de la roulette, et c'est dans ses tout nouveaux locaux que nous avons eu le privilège de voir tourner Blade Runner. Un contre un que ce jeu va faire un véritable carton sous les sapins de Noël ! On prend les paris ?

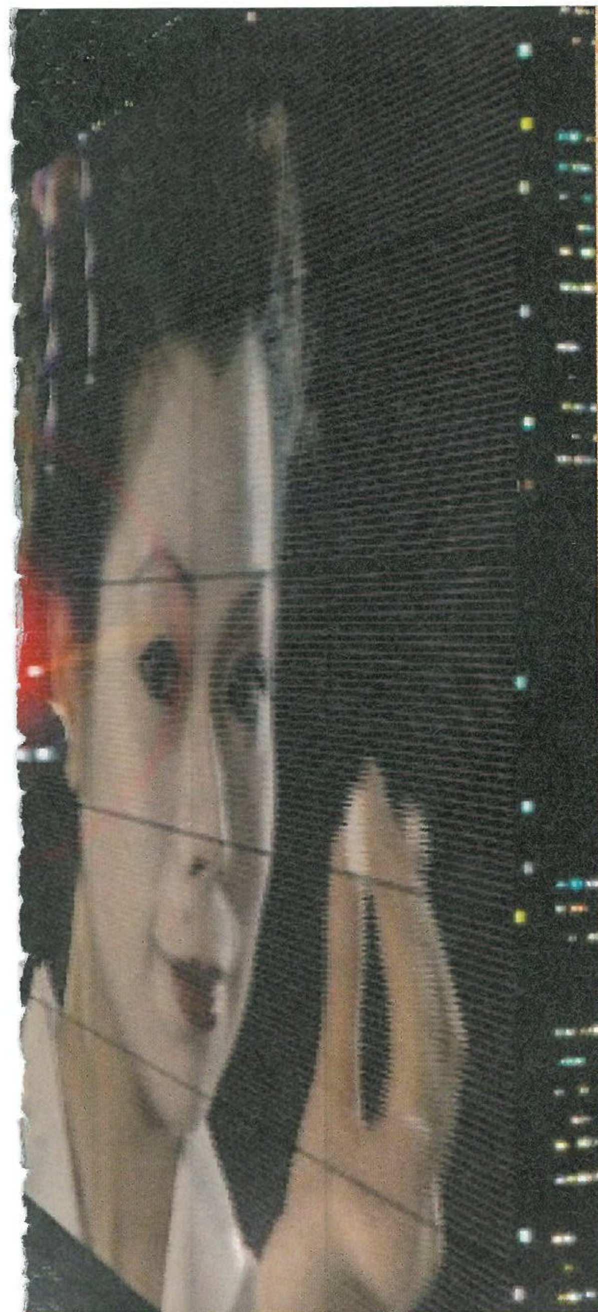


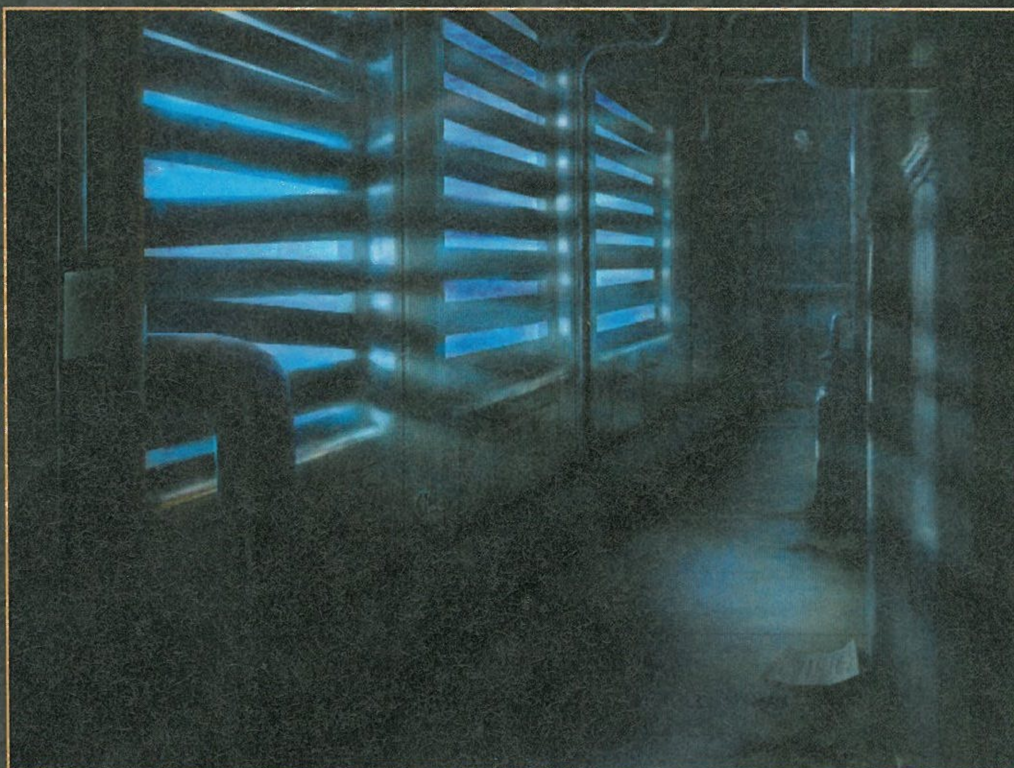




EDITEUR/DEVELOPPEUR WESTWOOD STUDIO
SORTIE PREVUE DECEMBRE

Bla

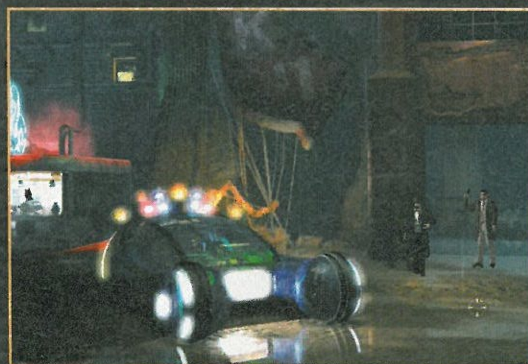








ine de rien, ça nous fait quand même dans les huit mille kilomètres de distance, Las Vegas. Autant vous dire que le terme "frais" ne correspondait pas vraiment à mon état lorsque, après treize heures d'avion, je posai enfin le pied sur le sol américain. Heureusement, Westwood sait parler aux loques humaines et avait prévu une limousine de grand standing pour transporter l'épave que j'étais au Montecarlo, le dernier hôtel en date construit à Las Vegas. Très grand, très classe, et surtout très rempli. Après m'être frayé un chemin à travers un troupeau de cow-boys traumatisés par l'absence de bêtes à cornes, j'accédai enfin au comptoir de l'hôtel pour récupérer la carte magnétique de ma chambre. Je passe rapidement sur les tendances manifestement contre-nature du réceptionniste. Je me dirigeai vers mon lieu de couchage, synonyme de calme, de repos, et surtout de films pour adultes sur le canal vidéo interne de l'hôtel. Le lendemain matin, la même limousine était prête à m'emmener chez Westwood, situé dans la proche banlieue de Las Vegas. Après avoir échangé les quelques banalités d'usage avec le chauffeur (que j'avais du mal à comprendre, vu la distance qui nous séparait), le bâtiment rectangulaire et anonyme des Bois de l'Ouest apparut enfin dans mon champ d'horizon. Blade Runner devenait une réalité, enfin.

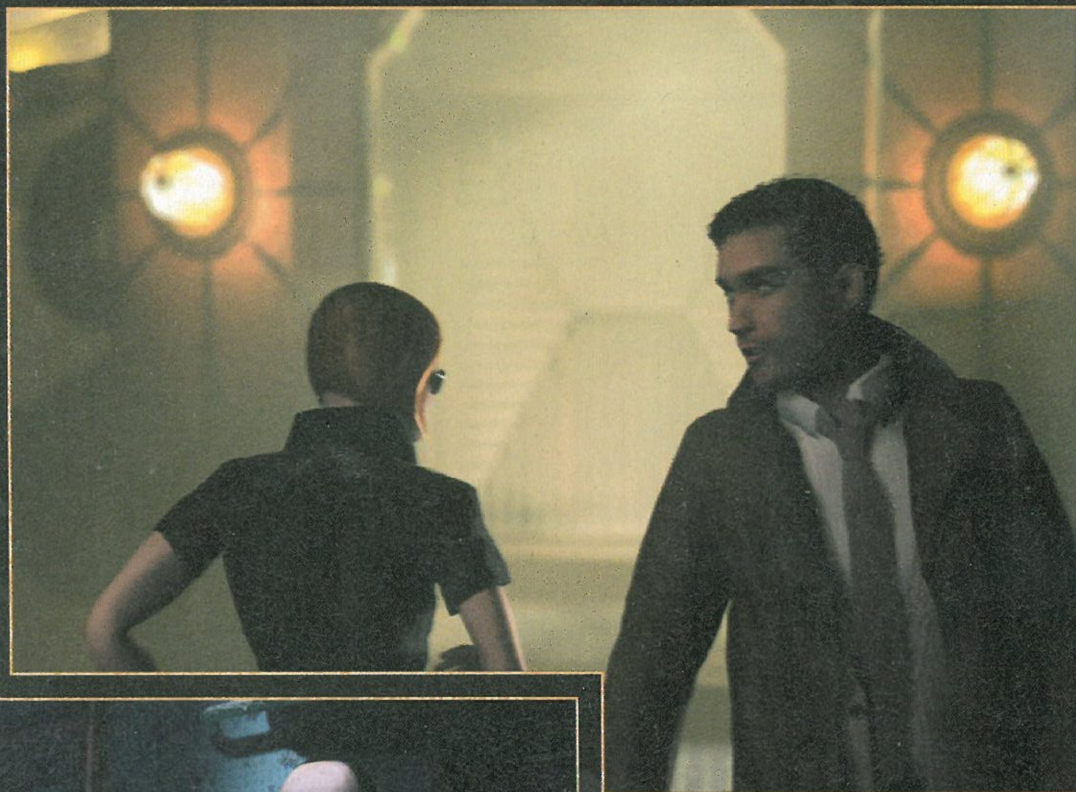


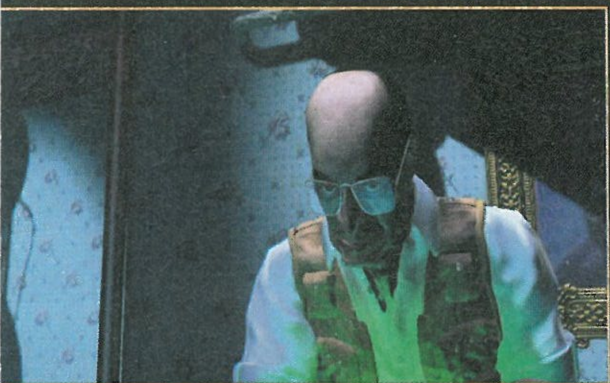
RESTONS CALMES, CE N'EST QU'UN JEU APRES TOUT

Accueilli par le très sympathique Chris Rubyer, ce n'est que quelques Pepsi plus tard que je me retrouvai face à Louis Castle, le producteur et heureux papa de Blade Runner. Plus excité qu'une puce, il commença la démonstration sur les chapeaux de roues en projetant la bande annonce du jeu sur un écran plus que grand. Les treize heures d'avion et les huit mille kilomètres s'effacèrent aussitôt de mon esprit, car ce que je pouvais voir à l'écran valait son pesant de Diet Coke. C'est bien simple, les séquences tirées du film étaient absolument

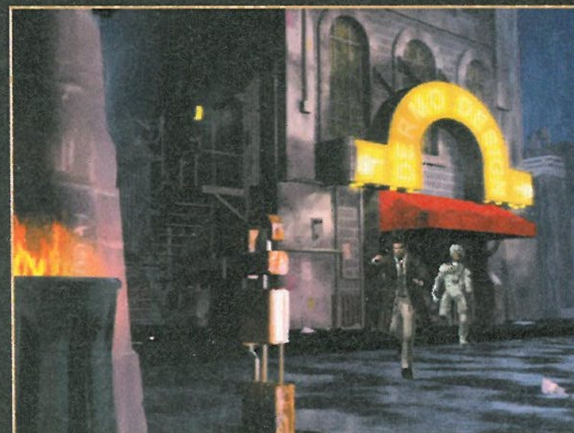
de Runner

Blade Runner









sidérantes de ressemblance, et je mets d'ailleurs au défi le plus extrémiste des Runnies (lointains cousins des Trekkies) de trouver la moindre erreur de pixel. Mais après tout, ce n'était qu'une vidéo, et j'étais impatient de voir le vrai jeu tourner (là, vous êtes impatient aussi, normalement). Qu'à cela ne tienne : me voici transféré dans le bureau de Louis, tout en bois, dans lequel siège un Pentium 200 ne demandant qu'à lancer le Blade.exe situé bien au chaud sur le disque dur. Ce fut chose faite quelques secondes plus tard, et Louis commença son explication. Tout d'abord, Blade Runner n'est pas l'adaptation fidèle du film : l'histoire est différente, de même que les personnages principaux. Oubliez Harrison Ford, ce dernier n'apparaît à aucun moment. Par contre, le héros que vous dirigez est un blade runner, et comme Harrison vous devrez vous lancer à la poursuite d'une bande de répliquants qui a décidé de prendre un peu de bon temps. Ray McCoy - c'est son nom - est donc un flic un peu désabusé qui va se livrer à une enquête serrée pour démasquer les humains et les distinguer de ceux qui ne le sont pas dans ce Los Angeles de 2019.

DU PAIN SUR L'HOLOPLANCHE

Un peu à la manière d'un Cluedo (si j'ose dire), chaque partie sera différente dans le sens où toutes les fois que vous presserez "new game", l'ordinateur décidera pour chaque personnage si celui-ci est un répliquant ou non. Il vous faudra donc trouver des preuves différentes pour confondre les indésirables, mais sachez que rien n'est prédéfini à l'avance. Effectivement, tout dépendra des actions que vous effectuerez, car chacune d'entre elles changera le déroulement de l'histoire. Ainsi, rien ne vous empêchera de passer dans le camp des répliquants si le cœur vous en dit. C'est pour cette raison que Louis Castle préfère parler de "jeu d'aventure en temps réel" pour désigner son rejeton. Dans l'absolu, chaque nouvelle partie sera donc unique, mais il ne sera pas impossible non plus que deux joueurs arrivent aux mêmes résultats, tout en ayant utilisé des moyens complètement différents. En ce qui concerne le déroulement de l'aventure proprement dite, tout s'effectue par l'intermédiaire d'un simple clic de souris. Ici, pas de multiples icônes pour changer le type d'action, le programme s'adapte automatiquement à la situation et réagit en fonction de cette dernière. Lorsque vous parlez avec la population, vous avez cinq types de comportements possibles. Allant de la franche camaraderie à la plus "gestapotique" des humeurs, les réponses qui seront données à vos questions dépendront de votre attitude. Attention, rien n'empêchera votre interlocuteur de vous mener en bateau, et ce sera à vous de trier les infos données. Plus fort encore, vous pourrez confondre l'indélicat en lui prouvant sa fourberie grâce aux éléments d'enquête accumulés dans votre ordinateur personnel. Par contre aucun choix de dialogue ne vous sera proposé, seule la façon dont vous poserez les questions comptera. Mais le détail qui tue, et que les fans attendent tous, c'est la présence et nécessaire utilisation de l'Esper. Il s'agit de l'appareil contrôlé par la voix qui permet de zoomer sur les photos afin de débusquer les preuves les plus infimes. Eh bien cet appareil existe dans le jeu, et permettra d'effectuer vos recherches sur toutes les photos que vous aurez prises, quel que soit l'endroit ou l'objet photographié ! L'explication de ce miracle se trouve à la ligne suivante. Merci de collaborer à ce reportage en baissant les yeux d'un centimètre.

NAN, PAS ICI, BAISSEZ ENCORE UN PEU LES YEUX.

D'un point de vue plus technique, Blade Runner est entièrement réalisé en 3D, des cheveux jusqu'aux ongles de pieds (d'où les possibilités de zooms de n'importe quel endroit). Ainsi, le même moteur 3D se charge de calculer le déplacement des personnages (composés chacun de 20 000 polygones), les changements de lieu (les pièces sont reliées entre elles par des mouvements de caméra), et bien évidemment les scènes cinématiques omniprésentes tout au long du jeu (d'une rare beauté, il faut le dire). Devant mon scepticisme dû à la stupéfiante qualité de ce qui est affiché, Louis presse une touche affichant le Z-buffer à l'écran. OK, autant pour moi, c'est bien de la 3D calculée en temps réel. Toutefois, que les choses soient claires : la 3D est caculée en temps réel, mais les mouvements de caméra et les points de vue, eux, sont précalculés. Demandant, persuadé de la réponse, si le moteur sera optimisé pour les cartes d'accélération 3D (comme la 3Dfx, au hasard), Louis me répondit par la négative, arguant le fait que cela n'apporterait rien vu que le moteur

LOUIS CASTLE, PRODUCTEUR EXÉCUTIF DE BLADE RUNNER

Joystick : Hello louis ! Bon. Histoire de vous présenter à nos chers lecteurs, pouvez-vous nous dire quelles ont été vos précédentes productions ?

Louis Castle : Ouch, il y en a vraiment beaucoup ! Mais pour ne parler que des jeux les plus récents, je citerais Lands Of Lore 2, Monopoly CD-Rom, Le Roi Lion (Super Nintendo et Megadrive), ainsi que la plupart des jeux Westwood, dont Command & Conquer.

J : Quinze ans nous séparent maintenant de la sortie de "Blade Runner". Comment expliquez-vous qu'il ait fallu attendre si longtemps pour qu'un jeu vidéo tiré du film puisse voir le jour ?

LC : Et bien cela a pris de longues années aux producteurs de "Blade Runner" pour choisir un éditeur susceptible de réaliser le jeu, et c'est seulement début 1995 qu'ils se sont décidés à nous en confier la tâche. Nous nous sommes tout de suite mis au travail, mais il nous a quand même fallu deux ans et demi pour terminer Blade Runner. C'est long, mais lorsque vous regardez la taille du jeu, sa complexité, et surtout la technologie employée (créée de toute pièce), vous comprenez facilement pourquoi il nous a fallu tout ce temps !

J : Avez-vous collaboré avec des personnes ayant participé au film ?

LC : Absolument. Nous avons travaillé avec Syd Mead, le visionnaire qui s'est chargé de définir tout l'environnement visuel de "Blade Runner". Il nous a aidé à plusieurs occasions pour nous diriger et nous conseiller sur notre travail. Nous avons également travaillé avec tous les acteurs du film que nous avons pu retrouver, et seuls trois d'entre eux manquent à l'appel. Harisson Ford (Deckard, le blade runner), Rutger Hauer (Roy Batty, le chef des répliquants) et Daryl Hannah (Pris, l'amie de Roy Batty) ne nous ont pas aidé puisque leurs personnages n'existent pas dans le jeu.

J : Ridley Scott a fait deux fins différentes pour son film : une "happy-end" à l'américaine purement commerciale et une "vraie fin" beaucoup plus ambiguë. Celles du jeu seront-elles identiques ?

LC : Non, pas du tout. Nous avons uniquement conservé les scènes cinématiques du film, et ce dans leur moindre détail. Elles y sont pratiquement toutes, mais là s'arrête la copie. Nous avons créé énormément de nouveaux lieux que la caméra ne montre pas, ce qui implique un déroulement et une évolution de l'histoire réellement différents du film. De plus, chacune des actions du héros a de nombreuses répercussions sur l'aventure, et cette dernière change ainsi constamment en fonction de ce que vous faites. En clair, nous n'avons pas changé ce que l'on voit devant la caméra, mais ce qui se passe derrière.

J : Pensez-vous qu'un jour nous pourrons jouer à Blade Runner Online, comme Ultima ?

LC : Hum, je pense que c'est un type différent de jeu mais c'est effectivement une possibilité. Le problème est que nous avons, dès le début du projet, voulu conserver l'ambiance si particulière du film. Je pense qu'il est très difficile de conserver cet aspect dans un environnement multijoueur. Vous auriez des gens qui devraient jouer le rôle des répliquants ou bien encore des passants, ce qui ne serait pas nécessairement une chose très excitante. Par contre, dans le futur, rien ne nous empêche de créer un univers multijoueur "à la Blade Runner", dans lequel il y aurait les chasseurs et les chassés.

J : Qui a écrit l'histoire pour le jeu ?

LC : Nous avons engagé un scénariste d'Hollywood, David Huriccane, pour écrire et superviser un script original faisant des centaines et des centaines de pages. Cela représente plus exactement sept cents pages de texte. Une fois l'histoire écrite, nous lui avons soumis les grandes lignes des dialogues que nous souhaitions, et David a effectué les modifications nécessaires pour donner de la consistance aux personnages.

J : Combien de personnes ont travaillé sur Blade Runner, et surtout combien a-t-il coûté ?

LC : Vingt-cinq personnes ont participé à la création de Blade Runner, pour un coût total de quatre millions de dollars.

J : Blade Runner 2 a-t-il des chances d'exister un jour ?

LC : C'est une bonne question. Nous ne sommes pas encore sûrs de donner une suite à l'histoire de Blade Runner, et nous discutons actuellement de cette possibilité. Par contre, dans tous les cas, nous allons réaliser un jeu d'aventure en temps réel basé sur le même principe que celui de Blade Runner. Mais je pense que rien ne sera arrêté avant l'année prochaine.



J : Une des raisons du succès de "Blade Runner" est l'incroyable atmosphère que le film dégage. A-t-il été difficile de recréer cette sensation d'immersion pour le jeu ?

LC : En fait, cela a été la plus grosse difficulté que nous ayons rencontrée, mais pas dans le sens où les gens peuvent le penser. Cela a été très dur d'avoir la même qualité visuelle qui donne cette atmosphère au film, mais c'est encore quelque chose que l'on pouvait voir. Cela a donc été beaucoup plus facile que de capturer le "feeling" du film, celui grâce auquel Ridley Scott tenait le spectateur en haleine. C'était vraiment notre plus gros challenge.

J : Pouvez-vous nous parler un peu des musiques ?

LC : Ce sont exactement les mêmes que celles du film, bien qu'elle aient été entièrement refaites par nos soins. De plus, il en existe de nouvelles car les musiques originales n'étaient pas assez nombreuses pour accompagner la trentaine d'heures nécessaires en moyenne pour finir le jeu.

J : Vous n'avez pas demandé à Vangelis de les faire ?

LC : Ah ah ! Non, nous aurions pu mais nous ne lui avons pas demandé. Nous avons un compositeur de talent qui a su créer de nouvelles musiques tout en conservant l'esprit originel des compositions de Vangelis.

J : A l'exception du logo Atari que l'on voit un peu partout dans le film, pensez-vous que l'univers de Blade Runner soit une vision réaliste du futur ?

LC : J'espère que non ! Je pense que Blade Runner est seulement une vision pessimiste de ce que le futur pourrait être si nous n'y prenons pas garde.

J : En quoi Blade Runner est-il réellement différent des autres jeux d'aventure ?

LC : En fait, il ne s'agit pas vraiment d'un jeu d'aventure. Je pense que nous avons créé un nouveau genre de jeu, plus proche du concept "d'aventure en temps réel", de la même façon que Command & Conquer est un jeu de stratégie en temps réel. Blade Runner plonge le joueur dans une aventure dont l'histoire change constamment en fonction de ce qu'il fait. Il est de ce fait plus proche d'une simulation que d'un jeu d'aventure classique. C'est la plus grosse différence.

J : Qu'aimeriez-vous dire aux nombreuses personnes qui attendent impatiemment de jouer à Blade Runner ?

LC : Eh bien, que nous avons essayé de faire un soft très facile à jouer, et qui puisse convenir à tous les types de joueurs. L'intrigue est si complexe et possède tellement de visages différents que nous espérons que les gens passeront un bon moment, et joueront de nombreuses fois à Blade Runner.

J : Pour finir, la question incontournable : quels sont pour vous vos trois jeux préférés, tous formats confondus ?

LC : Pour moi le premier est Dune 2, en toute honnêteté ! Je trouve ce jeu remarquable et réellement brillant. The Privateer est également un excellent jeu. Enfin, je pense à Wizardry.

J : Merci Louis. Dites, vous n'avez pas un petit cheat code pour gagner au casino, puisqu'on y est ?

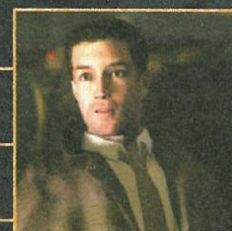
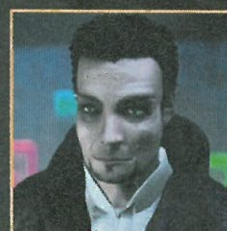
LC : Ah ah ! Non, et si j'en avais, je ne serais pas là en train de parler de jeux vidéo ! Bye bye !

tourne déjà très bien. Apparemment, la seule différence notable entre une machine puissante et une machine plus modeste sera logée dans la fluidité des transitions entre deux endroits. Actuellement, le soft tourne à quinze frames par seconde (en 640*480 et 65 000 couleurs), ce qui est tout à fait honnête. La Motion Capture des personnages a été réalisée dans le studio de cinéma privé de Westwood, et donne un résultat proche de la perfection pour ce qui concerne leur animation. Oui je sais, je devrais garder ce genre de remarque pour le test du mois prochain, mais que voulez-vous, l'enthousiasme s'est emparé de ma volonté, et je n'ai pas vraiment envie de lutter. Les personnages transpirent l'humanité (enfin presque tous), ce qui additionné à des dialogues non moins naturels vous donne réellement l'impression de baigner dans l'ambiance de Blade Runner.

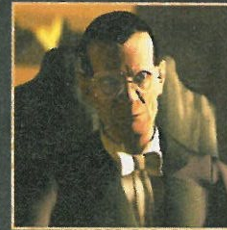
UN GIN FIZZ ET AU LIT

Louis Castle est un homme occupé, et malheureusement la présentation se termine déjà. J'ai juste le temps de lui poser quelques questions avant qu'un intrus ne pénètre dans le bureau et ne s'accapare le talentueux producteur. Mince, cela signifie que je vais devoir repartir laissant derrière moi ce qui sera certainement le jeu d'aventure de cette fin d'année, voir celui de l'année prochaine (tournure racoleuse destinée à vous mettre l'eau à la bouche et à bien vous dégoûter en attendant le test du mois prochain). Tant pis. Ce soir Chris Rubyer m'emmène au Drink, la boîte branchée de Las Vegas, et je sens que je vais me saoûler au gin fizz pour oublier ce terrible sentiment de frustration. "Do androids dream of electric sheep ?" En fait je n'en sais foutre rien. Par contre, je sais très bien de quoi je vais rêver cette nuit. Et vous ?

Fishbone





Preview

SIMULATION DE VOL
PC CD-ROM
EDITEUR OCEAN
DEV. DIGITAL IMAGE DESIGN
SORTIE PRÉVUE DÉC.



▲ De nombreux effets de lumière illumineront la scène.

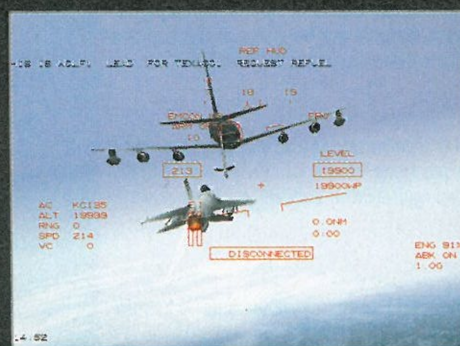


▲ Le ravitaillement en vol se fera d'une manière plus aisée, grâce au nouveau système de commandes électriques du F22.

F22 Air Dominance Fighter







Il y a quelques semaines, le F22 Raptor (le vrai !) effectuait son premier vol expérimental sur la base de Marietta, en Géorgie.

Les pages qui vont suivre ont pour sujet la simulation de vol la plus attendue, depuis l'annonce de sa mise en chantier. Il y a deux ans, nous avions fait notre couverture sur Eurofighter 2000, fils spirituel du légendaire F-29 Retaliator, le premier volet de la série des TFX. EF2000 appartient maintenant à l'histoire du genre, puisqu'en deux années d'existence, il a su garder sa position de leader sur le marché des simulations de vol réalistes. Les secrets de son succès sont nombreux : pêle-mêle, on pourrait citer son extraordinaire qualité graphique, son grand pouvoir d'adaptation aux puissances des machines de ces dernières années, son gameplay extraordinaire et le bain de réalisme dans lequel est immergé le joueur.

EF2000 : toujours imité, jamais dépassé !

Il y a un an, à l'annonce de la parution de produits comme F22 lightning II, Jetfighter III ou d'autres titres au graphisme racoleur, on aurait pu croire EF2000 terminé. Mais on ne la fait pas aux Anglais de chez DID : il ont finalement sorti tour à tour un système de planification de campagne dynamique, Tactcom, qui a relancé l'intérêt du gameplay, et il y a trois mois, un patch 3Dfx et Rendition qui a poussé encore quelques crans plus haut le niveau de design de ce genre de produits.

Une question d'honneur militaire

Le réalisme est le leitmotiv de DID, c'est d'ailleurs le qualificatif qu'emploiera un fanatique lorsqu'on lui demandera de citer des termes pour qualifier EF2000. Depuis la sortie de ce dernier, un public plus large a appris à connaître un peu plus cette société pas comme les autres, dont la deuxième spécialité est la réalisation de simulations et le design de systèmes optoélectroniques pour l'Armée de l'air britannique elle-même. Rien d'étonnant donc à ce que F22 Air Dominance

Fighter soit devenu la référence en matière de simulation du nouvel avion américain, avant même qu'elle soit sortie dans le commerce.

L'avion

Le F22 Raptor est plus que jamais un avion au cœur de l'actualité, car il y a quelques semaines, il effectuait son premier vol expérimental sur la base de Marietta en Géorgie, piloté par Paul Metz, le pilote d'essais en chef de Lockheed Martin. Les performances promises à l'armée étaient au rendez-vous, et la confirmation du remplacement du parc de 300 F-15c et F117 (pour l'attaque au sol) a été communiquée quelque temps après.

Le grand succès du F22 auprès des développeurs de simulations s'explique par le fait qu'il fut défini, il y a bien longtemps, comme le successeur du F-15 et à plus long terme du F-16. Mais le F-22, plus qu'une preuve orgueilleuse de la haute qualité de ces derniers aéroplanes, est aussi une vitrine où fourrer tant bien que mal les technologies américaines de pointe comme la furtivité, le vol vectoriel, le décollage sur des pistes courtes et la possibilité d'atteindre des vitesses supersoniques sans enclencher l'afterburner.

Quittons la Norvège !

Première surprise : la guerre aérienne qui va suivre ne se déroulera pas dans le Vieux monde, mais dans les cieux de la mer Rouge et du Moyen-Orient, en 2010. De multiples scénarios et péripéties sont prévus dans la liste des festivités, et il semble que cette région du globe était plus particulièrement privilégiée pour tester les possibilités du F-22 Raptor en situation de combat réel. Mais fort heureusement, DID n'est pas tombé dans le panneau de toutes ces simulations qui se déroulent au-dessus de grandes étendues de sable, masquant avec peine la poussivité de certains moteurs graphiques. Bien au contraire, les cinq millions de kilomètres carrés de terrain survolé englobent huit pays, dont certains sont dotés de paysages tout en relief et exploités avec un grand talent. À l'inverse de beaucoup de simulations de vol, le combat se passera aussi sur le terrain où l'on devrait pouvoir assister à de furieuses batailles de troupes au sol. On imagine que DID a dû apporter de telles innovations, grâce aux techniques utilisées dans le simulateur de char qu'ils sont en train de développer parallèlement avec le moteur d'IA Smart Tank. En plus des missions d'entraînement, très nombreuses et concernant tous les aspects d'un vol y compris certaines très originales (ordres aux ailiers, formations, entraînement avec chaque types d'armes), on trouvera une multitude de petits scénarios et trois très grosses campagnes qui engloberont tous les aspects des simulations de vol et le feront combattre dans les forces aériennes américaines, égyptiennes ou saoudiennes.

Si vos ailiers ne se font pas tuer au cours d'une mission, vous pourrez voir leurs caractéristiques évoluer grâce à l'expérience ainsi que leurs compétences acrobatiques.

Avionique

L'instrumentation de bord, et plus particulièrement la vue dans le mode Cockpit virtuel, rappelle celle du précédent TFX : les MFD (Multi Fonctional Display) seront accessibles dans ce mode de visualisation, et une place importante sera consacrée à la facilité d'accès aux différents instruments (ceci était l'un des points faibles de TFX). Ici, plus question de se contenter d'appuyer sur des boutons, le long des MFD, car on pourra aussi agir directement sur leurs écrans, et par exemple dans l'affichage du pilote automatique. On retrouvera bien sûr tous les ingrédients qui ont fait de ce dernier ce qu'il est, à savoir un modèle de vol d'une grande précision,

Ce qui nous attend

DID avait poussé bien loin la qualité du jeu, dans EF2000. Pour faire face à la concurrence, il lui fallait développer un jeu qui s'impose dans l'esprit de tous comme un synonyme de qualité et d'innovation du gameplay. F22 ADF va introduire pas mal de nouvelles idées et de concepts par rapport aux autres titres.
En gros, dans la version bêta que nous avons eu l'occasion de voir tourner, nous pouvions en distinguer deux qui déjà bousculent pas mal la donne du game design :

L'Awacs

Tout d'abord, on pourra grimper dans un Awacs (Airborn Waning And Command Sytem) pour diriger l'ensemble d'une campagne. Ceci apportera un côté gestion/allocation en temps réel, qui laisseront d'autres jeux rêveurs. Sur l'écran radar de ce dernier qui englobe toute la région, on pourra trouver des marqueurs représentant tout ce qui se trouve dans le jeu (avions, armées au sol, navires, villes, bases et autres petites gâteries). Bien calés dans nos fauteuil de commandants en chef, nous pourront agir de loin sur le déroulement de la bataille, tout en sachant qu'à tout moment il sera possible de se glisser dans les cockpits des F-22 présents pour en prendre les commandes. En cliquant sur une unité ou un point sur la carte, nous auront droit à la visualisation de ce qui se passe dans une petite fenêtre en 3D, et là on pourra suivre de près tous les affrontements. À l'intérieur, on pourra voir une caméra virtuelle évoluant autour des cibles visées, ce sera l'une des seules concessions faites au réalisme.



▲ Ici, l'écran de commandement de l'Awacs où on pourra donner des ordres aux différents appareils et mener la guéguerre sans se mouiller.

L'Acmi

L'Acmi, (Air Combat Manœuvring Instrumentation System) nous permettra d'enregistrer tout ou partie d'un vol pour le visualiser au debriefing. La chose peut sembler anodine, mais elle sera d'une importance capitale pour l'analyse des vols et des comportements des aéroplanes présents sur le champ de bataille. La visualisation de la chose est d'une rare clarté, avec des couleurs clefs mettant en évidence l'appartenance politique des divers protagonistes impliqués dans l'action enregistrée. On pourra observer avec intérêt quelles ont été les erreurs commises par les personnes engagées, et aussi avoir une idée de la qualité de vol appliquée par l'ordinateur dans le cerveau de l'ennemi. Le tout fonctionnera comme une caméra, et il sera possible à tout moment de changer le point de vue et les types d'objectifs, soit pour avoir une vision à l'intérieur du cockpit de l'appareil observé, soit pour avoir une vue globale des événements qui se sont déroulés autour de lui. Des marqueurs de diverses formes représenteront des choses aussi indispensables à la pédagogie d'un dogfight que la cible visée par un avion, les tirs et trajectoires missiles, le feu du canon et le largage de contre-mesures. On pourra bien sûr enregistrer sur le disque dur une session vidéo pour conserver, preuve à l'appui, nos plus hauts faits aériens.



▲ Vue interne d'un appareil.



▲ En vert, l'avion allié ; en orange, des trajectoires de missiles.

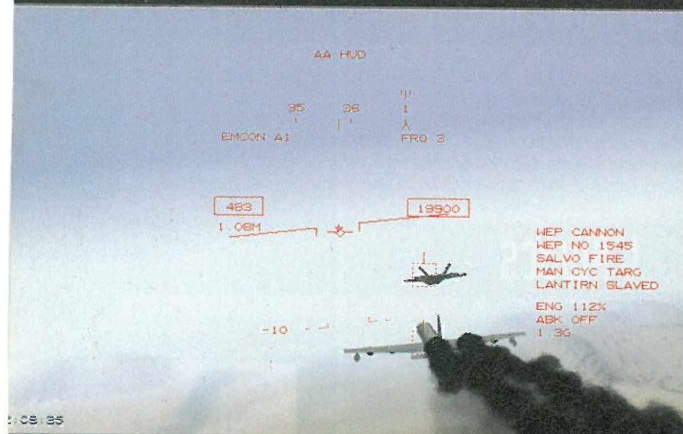


▲ Vue générale d'un dogfight qui a duré 25 secondes.



▲ À tout moment, on pourra avoir le résumé des événements en mode Texte.

F22 Air Dominance Fighter



▲ Comme dans F22 Lightning II, il sera possible de générer une liste d'objectifs à atteindre.

une planification des missions et des campagnes virtuelles. La gestion des points de navigation sera un point crucial pour la réussite d'une mission furtive ou pour la bonne survie des alliés. Pour ce faire, il sera en permanence possible, pendant un vol, de rajouter de nouveaux waypoints pour adapter la route aux événements générés par le moteur dynamique de campagne. De même, il devrait être tout a fait envisageable de pouvoir coordonner des frappes alliées grâce a un système de synchronisation.

Les systèmes de communication seront eux aussi d'une importance vitale, et une option de choix de fréquences multiples sera mise à la disposition du pilote qui pourra écouter les conversations radios de ses coreligionnaires.

Intelligence artificielle

D'après ce qui m'a été donné de voir, l'intelligence artificielle de l'ordinateur, et donc de l'ennemi, sera excellente. Rien de trop étonnant à cela, puisque les gars de chez DID ont à leur disposition permanente un docteur en IA, qui a conçu le moteur et donné quelques neurones à des boutes de silicium volants. J'en veux pour preuve les films de l'ACMI où j'ai pu suivre les évolutions d'ennemis au combat rapproché, et où pas un seul d'entre eux n'a eu l'air de montrer une quelconque faiblesse, je présume grâce à leur connaissance approfondie de leurs appareils et du dogfight. Le moteur de l'IA (smartpilot) a quelque peu changé : cette fois, les ailes ennemies n'agiront plus de façon anarchique et seront conduites par un leader à qui incombera la responsabilité tactique.

Les ennemis

On devrait pouvoir s'attendre à trouver une soixantaine d'appareils, ainsi que la modélisation précise du comportement d'une quarantaine d'armes appartenant aux deux camps. De nouveaux avions feront leur apparition comme le Su-37, ou encore le Rafale. On retrouvera tout de même le vieux Mig21 doté de missiles, la cible d'entraînement par excellence depuis Chuck Yeager's Air Combat.

Un nouveau "graphic engine"

Le moteur graphique semble fort beau : les aficionados de DID n'en attendaient pas moins. Les élévations de terrain ont été appliquées avec soin, et les villes, chemins et routes placés avec précision. Malgré le fait que le terrain de jeu se situe dans des pays pas trop tempérés, il sera possible de traverser des couches nuageuses dont la beauté n'aura d'égale que la translucidité. Les unités au sol ou dans les airs seront modélisées avec le sérieux propre aux développeurs. Ces derniers n'ont pas hésité à s'associer à l'alter-ego de "Janes's" : le "World Airpower Journal", qui fait autorité dans tout ce qui touche à l'aviation militaire. Si l'on ajoute que les programmeurs de chez Digital Image Design bénéficient de la présence de deux ingénieurs en aéronautique, on ne sera pas surpris de retrouver des domaines de vol pour chaque appareil frôlant de près la réalité.



▲ La gestion des dégâts infligés à un appareil devrait atteindre un grand niveau de réalisme.



On parle aussi de nouvelles vues caméra et d'une vue Padlock aux possibilités accrues. La simulation de la poussée vectorielle de l'appareil pourra être mise en œuvre d'une façon très aisée, grâce à une seule touche sur le clavier.

L'une des grandes réussites du précédent jeu fut l'introduction en plus d'une grande variété de vues caméra, la possibilité d'assister au déroulement des événements se passant à des kilomètres de l'avion du joueur. Les possibilités seront cette fois-ci multipliées grâce à un système de filtres, où l'on choisira de contempler l'action désirée.



▲ On pourra bénéficier d'une vue plus large pour le cockpit virtuel.

La question de l'accélération hardware

Les possesseurs de cartes accélératrices ne seront pas non plus oubliés : F-22 ADF utilisera en effet un moteur qui profitera de toutes les cartes utilisant Direct 3D, mais aussi des cartes spécifiques comme la 3Dfx. Avec celles-ci, nous devrions pouvoir jouer en 800*600 sans trop de problèmes.



Rendez-vous bientôt !

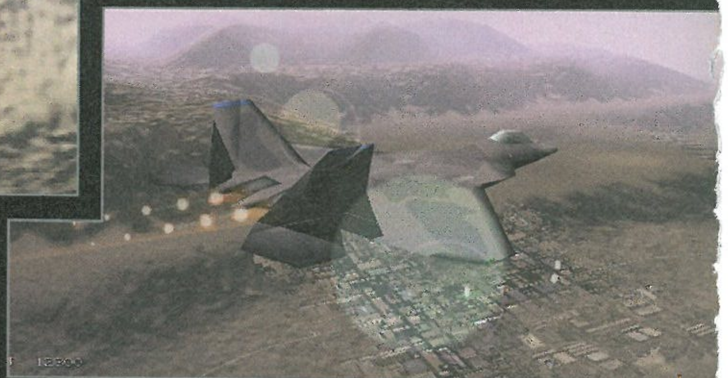
DID a fait en sorte que la société se vautre dans le fauteuil de leader d'un marché pourtant très compétitif. Tout semble très bien parti, mais attendons donc le test.

Bob Arctor





▲ L'image se passe de commentaires.



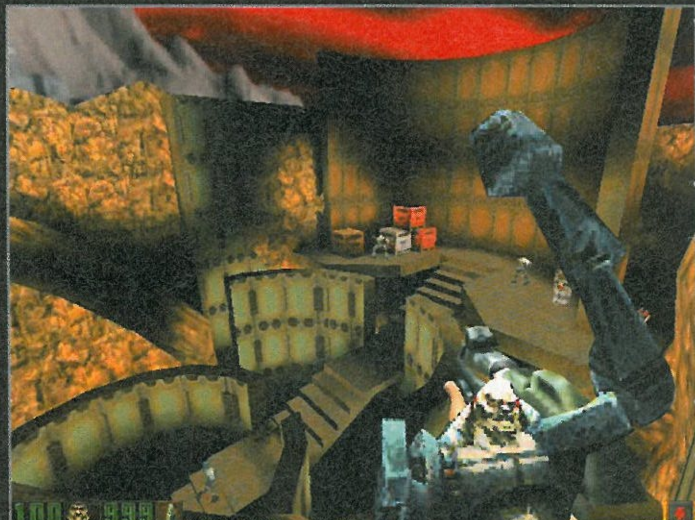
Les principales villes et villages seront placés de manière précise sur le terrain. ▶

Preview

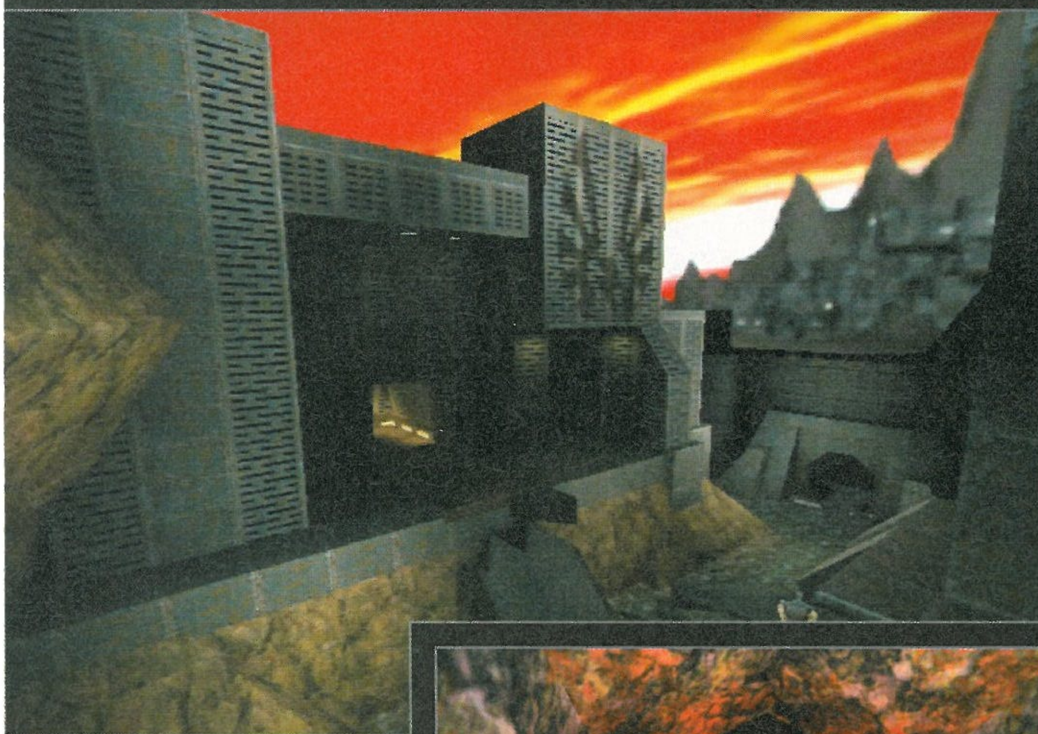
SUITE DE QUAKE !
PC CD-ROM
DÉV. ID SOFTWARE
EDITEUR ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE FIN NOV.



▲ Bien évidemment, Quake II profitera des possibilités des cartes 3D (3Dfx, Power VR), grâce aux drivers Open GL chers à John Carmack.



Quake II



Les adorateurs de Quake forment une véritable petite secte. Et aujourd'hui, cette communauté est sans aucun doute en pleine ébullition : le messie arrive bientôt, il va faire une seconde apparition, la transe n'est pas loin. Ces dernières semaines, l'église Id Software a laissé filtrer bon nombre d'informations sur Quake II, ainsi que quelques photos d'écran, notamment sur le Net. Comme pour apaiser les fidèles impatients. Mieux encore, tout récemment, nous avons eu la chance de jouer à Quake II.

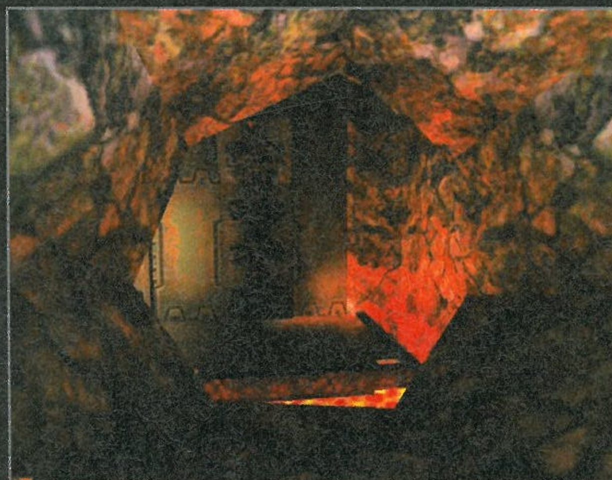
Finalement, me voilà assez impatient de voir Quake II débarquer. Pour être très franc, le premier volet ne m'avait pas emballé outre mesure : je le trouvais assez ennuyeux en solo, et pas assez drôle en multijoueur. Affaire de goûts. Mais indéniablement, Quake était une réussite graphique et technique.

Pas fiers, les gars d'Id Software ont bien écouté les critiques de la communauté Quake, et les quelques points noirs relevés dans la précédente version devraient disparaître dans Quake II.

Les niveaux n'étaient pas assez intéressants ? Qu'à cela ne tienne, Quake II propose un nouveau système plus orienté aventure que "je blaste tout ce qui bouge et j'ouvre la porte de sortie". Ainsi, la grosse vingtaine de niveaux de Quake II, voire trentaine, sera organisée en unités. Chacune d'elles est composée de plusieurs niveaux, jusqu'à six, et le joueur aura la possibilité de passer d'un niveau à l'autre à volonté. Les niveaux d'une unité interagissent entre eux, le mécanisme d'un niveau pouvant déclencher une ouverture dans un autre. Bref, tout ça laisse ouvertes de nombreuses options pour nous rendre tous bien fous. Quake II s'annonce donc beaucoup moins bourrin que son petit frère, certains seront peut-être déçus, moi pas.

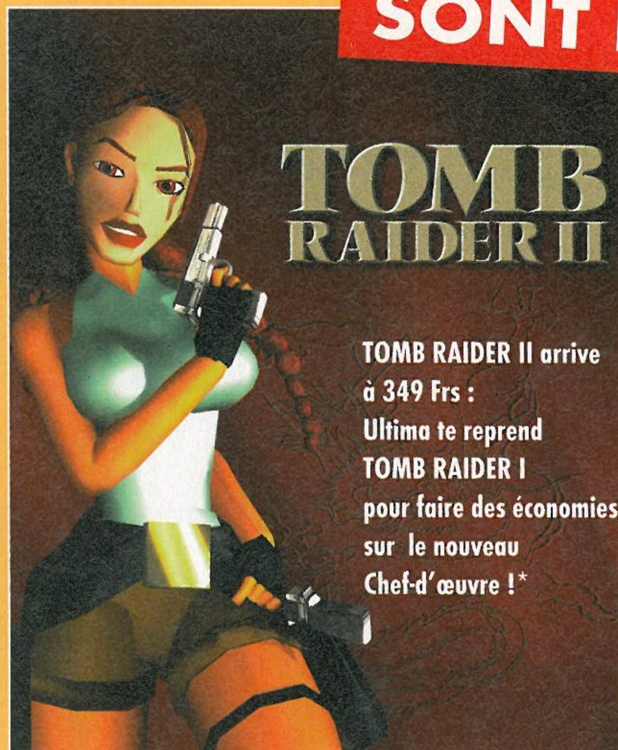
Bien que graphiquement très proche de son prédécesseur, avec la même ambiance noire, Quake II affiche tout de même quelques différences, notamment au niveau des éclairages. Les différentes d'ambiance d'une unité à l'autre, ou même d'un niveau à l'autre, semblent également beaucoup plus marquées. Ainsi, les joueurs se trimballeront-ils dans un laboratoire, une base abandonnée, une prison ou encore une usine. Différents lieux, différentes ambiances, ça promet. D'autant que Quake II est

Quake II est beaucoup plus gore que son prédécesseur.

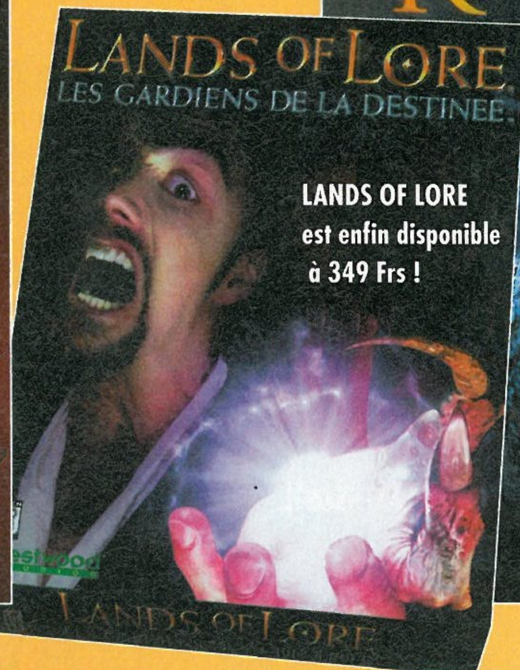


▲ Les effets de lumières, les éclairages sont assez impressionnants. Au programme également, des vitres qu'on peut briser.

CHEZ ULTIMA, LES HITS MAJEURS SONT DÉJA LÀ!



TOMB RAIDER II arrive à 349 Frs : Ultima te reprend TOMB RAIDER I pour faire des économies sur le nouveau Chef-d'œuvre !*



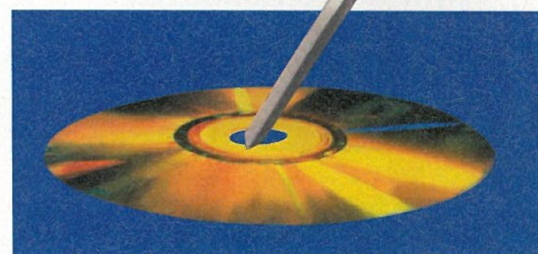
LANDS OF LORE est enfin disponible à 349 Frs !

RIVEN
LA SUITE DE MYST

RIVEN, la suite de Myst est à 349 Frs
Ultima te reprend Myst pour que tu puisses t'offrir RIVEN à prix sympa ! *

ET TOUTE L'ANNÉE, ULTIMA ÉCHANGE OU RACHÈTE VOS JEUX CASH !

ULTIMA
TU AS TOUT A GAGNER



IL Y A TOUJOURS UN ULTIMA PRÈS DE CHEZ TOI !

Paris/Gobelin
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00
Paris/République Jeux Vidéo
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31
Fax : 01 43 38 11 86
Paris/République Boutique Micro
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84
Paris/St Germain des Prés
73, bd St Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

Asnières
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47
Cergy Pontoise
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25
Issy Les Moulineaux
Centre Commercial
»Des 3 Moulins» - 92130
Tél : 01 47 36 17 03
Brunoy
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2Bd Victor Coq -13090
Tél : 04 42 93 12 12
Annecy
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41
Arras
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10
Bastia
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70
Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11
Brive
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00
Carcassonne
22, rue Aimée Ramond - 11000
Tél : 04 68 47 49 74
Castres
6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03
Châlon/Saône
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40
Compiègne
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97

Dax
50, avenue St Vincent de Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58
Le Mans
Centre Commercial République -72000
Tél : 02 43 23 35 92
Libourne
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11
Lille
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99
Lyon
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39
Millau
21, rue Droite - 12100
Tél : 05 65 61 07 01
Metz
Centre Commercial St Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46
Montpellier
Centre Commercial Le Triangle - 34000
Rue Jules Millau
Tél : 04 67 92 97 59
Nancy
galerie St Sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33
Nimes
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16

Pau
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86
Perpignan
Centre Commercial- Cabestani-66330
Tél : 04 68 66 52 11
Roanne
75, rue Maréchal Foch - 42300
Tél : 04 77 70 03 48
Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79
Rouen
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68
Royan
62, Bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79
Tarbes
32, rue Abbé Torné - 65000
Tél : 05 62 93 16 12
Toulouse
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34
Tours
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80
Villefranche
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39
Voiron
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

Nouvelles Boutiques :

GRENOBLE
4, rue St Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 08 23
PUTEAUX
25, Bd Richard Wallace - 92800
Tél : 01 47 72 23 23
TOULOUSE
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000
Tél : 05 61 61 54 00
STRASBOURG
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000
Tél : 03 88 52 03 52
DOUAI
Galerie de la Madeleine - 59500
Tél : 03 27 71 60 70
AUCH
36, rue de Lorraine - 32000

AVIGNON
74, rue de la Carterie - 84000
CAEN
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000
Tél : 02 31 86 84 84
LA ROCHELLE
14, rue Pas de Mirage - 17000
AJACCIO
5, avenue Beverini - 20000
LAVAL
10, rue Val de Mayenne - 53000
CLICHY S/BOIS
Centre Commercial Leclerc
12,allée de la fosse Maussoin- 93390
Tél : 01 43 02 44 93
ALENÇON
56, rue du Val Noble - 61000
Tél : 02 33 26 90 43
ST MALO
75 bis, Bd des Talards - 35400

ULTIMA EN VPC
MINITEL 3615 ULTIMA GAMES
TÉLÉPHONE : 01 47 07 33 00
FAX : 01 45 35 30 90
PAR COURRIER
57, AVENUE DES GOBELINS - 75013 PARIS

ADRESSE INTERNET :
www.oceanet.tm.fr/ultima games

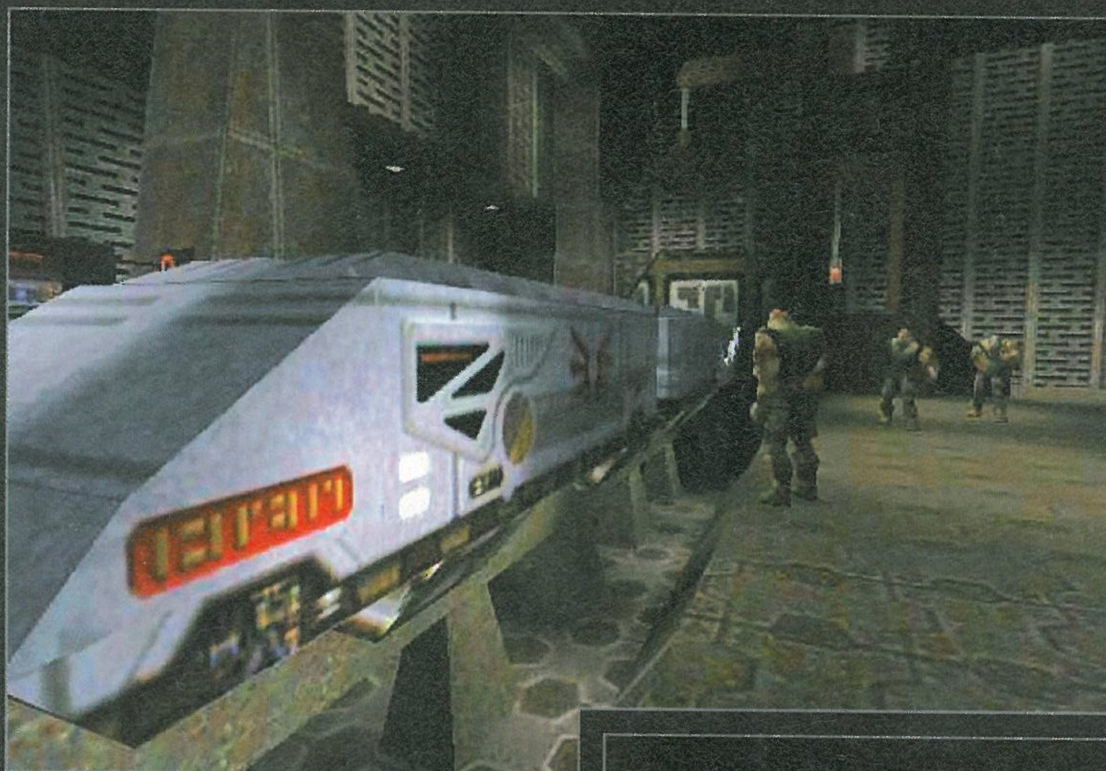
* dans les magasins affichant l'opération.

BIENTÔT : LORIENT, BREST, NICE, LE HAVRE ET ANTONY.

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS, REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE - TÉL : 01 34 66 97 70

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

PETER'S PLANE



▲ Les décors de Quake II semblent plus variés que ceux de Quake premier du nom. Plus cohérents surtout.

Perdre des membres et agoniser.



Les ennemis, ou plutôt les monstres, sont un savant mélange organique et technologique. Souvent effrayant. ▼



décidément magnifique, graphiquement parlant. Il vous suffit de mater les photos qui traînent dans cette double page pour vous en convaincre.

Bien que lourdement influencé par l'inévitable hérédité de son prédécesseur, Quake II se renouvelle totalement. Tous les ennemis, par exemple, sont nouveaux. Ces derniers constituent certainement la plus grande amélioration du jeu. Leur look, tout d'abord, mi-organique mi-technologique, est définitivement excitant : des mutants aux bras ou aux jambes d'aciers et d'autres aux membres se terminant par des armes terrifiantes. Il faut les voir se déplacer, sauter, tirer, et surtout se faire descendre, perdre des membres et agoniser. Un vrai bonheur. Les gars d'Id annoncent également une meilleure IA des ennemis, ce que nous n'avons pu vérifier pour l'instant. Ces derniers devraient se cacher, s'enfuir, se pencher pour éviter des tirs, et même s'organiser pour mieux vous attaquer. Adieu les chemins pré-définis et les réactions trop basiques et prévisibles. Des adversaires coriaces, voilà qui serait une grande première dans le monde des Doom-Quake-Duke-like.

De plus, leur tirer dessus est maintenant un véritable bonheur. Touchés, les monstres peuvent être blessés, on voit les impacts de balles sur leurs corps, ils se mettent à saigner. Les animations sont étonnantes, quand ils mettent un genou à terre ou s'envolent dans les airs, emportés par l'impact de votre missile. Quake II est également beaucoup plus gore que Quake premier du nom, et nombre de monstres deviennent vraiment sanguinolents une fois atteints. Encore un jeu qui aura du mal à voir le jour en Allemagne, pays ou la censure est particulièrement dure.

N'ayez crainte, les armes sont toujours au centre de l'excitation dans Quake, et Quake II devrait apporter son lot de nouveautés dans ce domaine. On retrouve quelques armes devenues classiques, comme le lance-grenades ou le lance-roquettes, mais également quelques nouveautés comme le très attendu désintégrateur qui balance carrément des trous noirs. On a joliment pété les plombs, chez Id Software, pas de doute. Les armes sont encore plus terrifiantes, et leurs animations en premier plan sont vraiment superbes.

Voici quelques-uns des éléments de Quake II que nous avons pu apercevoir. Bien évidemment, Quake II sera toujours très orienté multijoueur, possibilité qui avait fait à elle seul le succès du premier épisode. Quake II autorisera des parties à 32 joueurs simultanément par réseau ou sur le Net. Un plug-in Netscape est également prévu, pour faciliter encore plus la connexion à des serveurs Quake. Bref, le massacre va encore une fois être total.

Surtout que John Carmack, le génial designer-programmeur d'Id Software, a annoncé que le cœur multijoueur de Quake accepterait sans encombres des parties à 200 joueurs simultanément. Vous imaginez ça ? C'est plus du DeathMatch, mais de véritables batailles rangées. Reste à trouver les grosses bécanes et les gens prêts à les mettre en place pour offrir de telles parties. À suivre...

Seb.

TANDELEC

Présente

Diamond Monster 3DFX



- CARTE MERE TX 512Ko ATC5000 EXT: 233 AVEC PORT PS2 FOURNI
- 64Mo SDRAM 10ns
- VIDEO DIAMOND 2400PRO 4Mo
- DIAMOND MONSTER 3DFX 4Mo
- DD 3. 2Go QUANTUM UDMA
- LD 1.44Mo
- BOITIER GAMMA MOYENNE TOUR
*- 15" TATUNG 1280*1024 NE MPRII*
- CD ROM 24X HITACHI
- SOUND BLASTER AWE64
- HP 300W TRUST 220V
- CLAVIER 108T ERGOTRACK
- SOURIS MICROSOFT INTELL. 97 + TAPIS
- GARANTIE 2ANS PIECES ET M.O SUR UC ET MONITEUR

PENTIUM 166MMX BOITE* :
11 690F
PENTIUM 200MMX BOITE* :
12 590F
PENTIUM 233MMX BOITE* :
13 690F

MEME CONFIGURATION PENTIUM II:
- CARTE MERE ATC6120 EXT: 300MHz AGREE MICROSOFT ET INTEL + VIDEO DIAMOND VIPER 330 AGP + DD 4.3 QUANTUM UDMA + 15" iiYAMA
- PENTIUM II 233 BOITE : 15 990F*
- PENTIUM II 266 BOITE : 16 990F*
** PROCESSEUR INTEL IN A BOX CERTIFIE*
TOUTES LES CONFIGURATIONS SONT MODIFIABLES A LA DEMANDE DE L' UTILISATEUR.

CD VIERGE KODAK OU 3M 74mn
13.50F A L' UNITE
12.90F PAR 25

GRAVEURS JVC / HP / YAMAHA N.C.

NOMAI REINSCRIPTIBLE + EASY CD PRO + 1 CD + KIT ETIQUETTES CD
SCSI INTERNE 3390F / EXT. // 3909F
INTERNE IDE 3459F

JOYSTICK:
- SIDE WINDER 139F
- SIDE WINDER 3D PRO 349F
- SIDE WINDER GAMEPAD 209F
- SIDE WINDER PRECISION PRO 439F
- SIDE WINDER FORCE FEEDBACK PRO 899F

LES JEUX:

- LANDS OF LORE 2	325F
- RESIDENT EVIL	262F
- OUTPOST 2	285F
- FIGHTING FORCE	335F
- SHADOW WARRIOR	331F
- FLIGHT SIMULATOR 98	352F
- DREAMS	337F
- BOUCLIER DE QUETZACOATL	263F
- LISTE NON LIMITATIVE.....	

CARTE MERE ATREND:

- **ATC5000:** TX 512Ko+DIMM+USB	789F
- **ATC5020+:** TX EN ATX 512Ko	895F
- **ATC5050:** TX 512Ko + CPU **MONITOR**	1029F
- **ATC6120:** LX PII +AGP + 3 DIMM	1529F

TOUTES LES CARTES ATC SONT GARANTIES 2 ANS ET AGREES MICROSOFT ET INTEL

CPU:

- PENTIUM 166MMX PLATEAU	1069F
- PENTIUM 166MMX BOITE	1139F
- PENTIUM 200MMX PLATEAU	1865F
- PENTIUM 200MMX BOITE	2085F
- PENTIUM 233MMX PLATEAU	2685F
- PENTIUM 233MMX BOITE	3150F
- K6-166MMX	949F
- K6-200MMX	1499F
- K6-233MMX	2299F
- PENTIUM II 233 BOITE	4290F
- PENTIUM II 266 BOITE	5649F
- VENTILATEUR K6+INTEL PLATEAU	41F

LE PENTIUM EN BOITE EST LIVRE AVEC RADIATEUR ET VENTILATEUR INTEL + CERTIFICAT + GARANTI 3 ANS

MEMOIRES:

- 8Mo EDO 32 BITS	175F
- 16Mo EDO 32 BITS	345F
- SDRAM 16Mo 10ns	529F
- SDRAM 32Mo 10ns	909F
- SDRAM 64Mo 10ns	2239F

MARQUE SUR MARQUE

CARTE VIDEO:

- ATC S3 TRIO64V2 DX 1Mo 40ns EXT: 2	199F
- ATC ET6000 128 BITS 2.25Mo MDRAM EXT A 4.5Mo	369F
- DIAMOND 2240PRO S3 VIRGE DX 2Mo EXT: 4Mo + INTERFACE TV	679F
- DIAMOND 2400 PRO S3 VIRGE DX 4Mo	659F
- DIAMOND VIPER V330 128 BITS 4Mo DE SGRAM PROCESSEUR RIVA 128 V. OEM	1339F
- DIAMOND VIPER V330 + TV + JEUX OEM	1559F
- DIAMOND VIPER V330 128 BITS AGP 4Mo DE SGRAM PROCESSEUR RIVA 128 V. OEM	1339F
- DIAMOND FIRE GL 1000PRO 8Mo SGRAM	2285F

CARTE ACCELERATRICE 3D:

- ATC 3DFX VOODOO 4Mo PCI+3 JEUX	1059F
- DIAMOND MONSTER 3D FX BOITE	1190F
- DIAMOND MONSTER 3D FX + 6 JEUX	1339F

CARTE ATC GARANTIE 2 ANS ET 5 ANS DIAMOND

MONITEUR:

- 14" 0.28 NE 1024*768 MPRII	1139F*
- 15" TATUNG 0.28 NE 1280*1024 MPRII	1699F**
- 15" iiYAMA 8515G 0.26 NE 1280*1024	2490F**
- 17" 0.28 NE 1280*1024 MPRII	2899F*
- 17" iiYAMA 0.26 TCO 95 1600*1200	4259F***
- 17" iiYAMA 0.25 TCO 95 1600*1200	4599F***
- 21" iiYAMA 0.28 TCO 95 1600*1200	9859F***
- 21" iiYAMA 0.26 1600*1200	9999F***

*GARANTI 1 AN/SITE **GARANTI 3 ANS DONT 1/SITE ***GARANTI 3 ANS SUR SITE

DD + LD+ACCESS.:

- DD QUANTUM UDMA 1.6Go	1099F
- DD WESTERN DIGITAL UDMA 2.1Go	1395F
- DD QUANTUM UDMA 3.2Go	1639F
- DD WESTERN DIGITAL UDMA 3.1Go	1639F
- DD WESTERN DIGITAL UDMA 4Go	1929F
- DD QUANTUM UDMA 4.3Go	1889F
- DD QUANTUM UDMA 6.4Go	2599F
- LS120 LECTEUR INT. IDE 120Mo	809F
- DISQUE AMOVIBLE NOMAI 750Mo	N.C
- LECTEUR DISQUETTE 1.44Mo	139F
- RACK IDE INTERNE	89F
- RACK SCSI INTERNE	105F
- RACK EXTERNE 220V IDE SUR //	425F
- RACK EXTERNE 220V SCSI	469F

TOUS LES DISQUES DURS SONT GARANTIS 3 ANS

BOITIER:

- MINI TOUR 200W CE	209F
- MOYENNE TOUR 230W CE	250F
- YPSILON MOYENNE TOUR AT ET ATX DOUBLE VENTILATION 230W	
- ALIMENTAION AT	509F
- ALIMENTATION ATX	589F
- GAMMA MOYENNE TOUR AT ET ATX DOUBLE VENTILATION 230W	
- ALIMENTATION AT	649F
- ALIMENTATION ATX	709F
- CRYSTAL GRANDE TOUR 230W	595F

CD ROM + CARTE SON + HP:

- 24X IDE GOLDSTAR	619F
- 24X IDE PIONEER TIROIR	729F
- 24X IDE PIONEER "ABSORBE LE CD"	739F
- 24X IDE HITACHI	739F
- 24X SCSI PIONEER	999F
- ATC6631 16BITS PNP YAMAHA 3D 48KHz	129F
- ATC6631W 16BITS PNP YAMAHA 3D + WAVETABLE 48KHz	199F
- SOUND BLASTER AWE64 BULK	570F
- SOUND BLASTER AWE64 BOITE	899F
- SOUND BLASTER AWE64 GOLD	1295F
- *DIAMOND MONSTER SOUND PCI+JEUX*	*1179F*
- HP 80W 220V	139F
- HP 160W 220V	185F
- HP TRUST 300W 220V 3D	249F
- SOUND WAVE 1000 60W 220V 2 SAT. + 1 CAISSON DE BASSES	439F
- CAISSON DE BASSES 100W 220V	380F

DIVERS:

- CLAVIER 105T	79F
- CLAVIER 108T ERGOTRACK	199F
- CLAVIER EASY TOUCH 105T+13 PRO	229F
- CLAVIER IR+TRACKBALL+14 PRO.	439F
- SOURIS ARTEC 3 BT	33F
- SOURIS LOGITECH 9Br OU PS2	139F
- SOURIS MICROSOFT INTEL 97 OEM	229F
- CARTE RESEAU PNP ISA BNC+RJ45	129F
- CARTE RESEAU PNP PCI BNC+RJ45	159F
- CARTE RESEAU REALTEK PCI	215F
- SUPRA EXPR. INT DIAMOND 33600	529F
- SUPRA EXPR. EXT DIAMOND 33600	635F
- DIAMOND NUMERIS 124KB	569F
- USR EXT. MESSAGE PLUS	1345F
- SCANNER A4 UMAX // 4800 + SOFT	1049F
- SCANNER A4 UMAX SCSI 4800+SOFT	1279F
- SCANNER A4 UMAX SCSI 1200PRO	2199F

RUE DES BEGUINES
62500 SAINT-OMER
TEL: 0321380690
FAX: 0321382933

104 RUE FAIDHERBE
62200 BOULOGNE / MER
TEL: 0321301534
FAX: 0321301536

PAIEMENT PAR:
CHQ/VIREMENT
CB/CR/CETELEM

A-TREND
Insistence on Perfection

IMPORTATEUR ATREND:
CDL FRANCE
TEL: 0321840300
FAX: 0321840400

37 RUE CHAROST
62100 CALAIS
TEL: 0321364553
FAX: 0321969515

FAX VPC:
0321393588

E-MAIL:
tandelec-omer@nordnet.fr
tandelec-cal@nordnet.fr
tandelec-boul@nordnet.fr

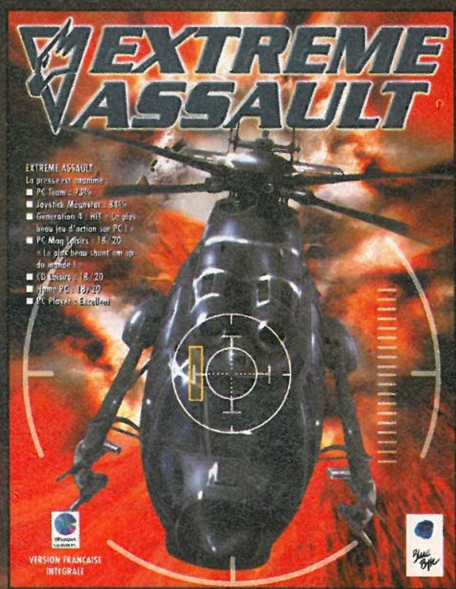


HTS GROSSISTE
SPECIALISTE DIAMOND
ET VIDEO NUMERIQUE
TEL: 0442205959
FAX: 0442205923

TOUS NOS PRIX SONT TTC TVA 20.60%. DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES SOUS RESERVE D' ERREUR ET DE FLUCTUATION DU $. TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES. CONFORMEMENT A LA LOI INFORMATIQUE ET LIBERTES N°78-17 DU 6 JANVIER 1978, VOUS DISPOSEZ D' UN DROIT D' ACCES ET DE RECTIFICATION AUX DONNEES VOUS CONCERNANT.



100% Unanimes



"Le plus beau jeu d'action sur PC !"
Génération 4 : ★★★★ HIT

"Le plus beau shoot'em up du monde !"
PC Mag Loisirs : 18/20

"Extreme Assault est un jeu d'action sans complexes qui réunit avec panache tous les ingrédients indispensables d'une production moderne : action, beauté, gameplay et bien sûr carte accélératrice 3D"
Joystick : 84 % Mégastar

"Avec Extreme Assault, les développeurs allemands de Blue Byte signent un shoot 3D d'une beauté et d'une fluidité rarement atteintes sur PC" CD Loisirs : 18/20

"La réalisation est proprement éblouissante... Extreme Assault est à acheter les yeux fermés" PC Soluces : ★★★★

"Défoulant, rapide, beau et impressionnant... Voici juste quelques mots pour vous définir le style d'Extreme Assault. Et on ne parle même pas de la 3DFX, parce que sinon, on tombe dans le délire." PC Player : EXCELLENT.

"Un moteur 3D à tomber par terre... C'est un petit bijou de jeu de tir à la réalisation impeccable" PC Team : 93%

"Un superbe shoot'em up" Home PC : 18/20

DISPONIBLE CHEZ TOUS LES REVENDEURS DE SENSATIONS FORTES

Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉD. INTERACTIVE MAGIC
DÉV. ENLIGHT SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE



◄ À dos de chameau ou sur de beaux navires, si les richesses ne viennent pas à vous, ce sont les échanges avec les nations voisines qui vous les amèneront.





Seven Kingdoms



Seven Kingdoms semble être un appel à la guerre contre l'Age of Empire de Microsoft. Une dizaine de nations seront disponibles, dans ce jeu consacré à la conquête d'un territoire à travers un seul âge. Mais ne pensez pas que sa richesse en sera limitée. À partir des bâtiments de base, dont le centre de recherche, vous ferez évoluer votre armement et vos dons spirituels jusqu'à atteindre une puissance impressionnante. Autant que *manu militari*, la destruction de vos adversaires s'effectuera par la trahison de leurs troupes à votre profit. Plus votre trésor amassé patiemment, grâce à vos mines, sera important, et plus vous verrez des ennemis tourner leur veste. Mais la réciproque se vérifiera aussi. Il faudra alors songer à mettre de votre côté les dieux présents dans la partie pour faire pencher la balance vers votre camp. La diplomatie et les échanges amicaux joueront aussi leur rôle d'attraction.

L'absence de campagne au profit de parties renouvelées à chaque lancement du jeu contribuera une fois de plus à l'originalité de ce titre. Seule la puissance de l'IA pourra séparer les deux concurrents. Mais cela, ce sera le test qui le révélera.

Kika





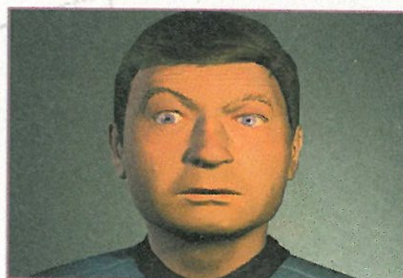


▲ Pour accumuler des connaissances encyclopédiques sur les unités, il suffira de visiter l'encyclopédie mise à votre disposition.

Gros Plan

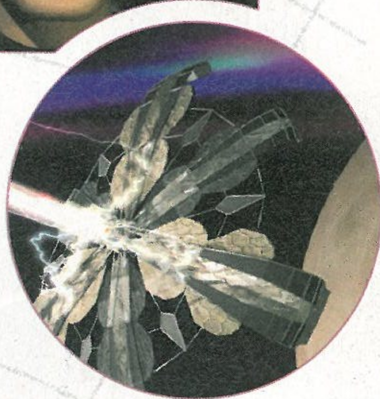
À cheval entre un épisode télé et un jeu d'aventure, Vulcan Fury est censé offrir aux trekkies un jeu sur Star Trek au même niveau que la série.

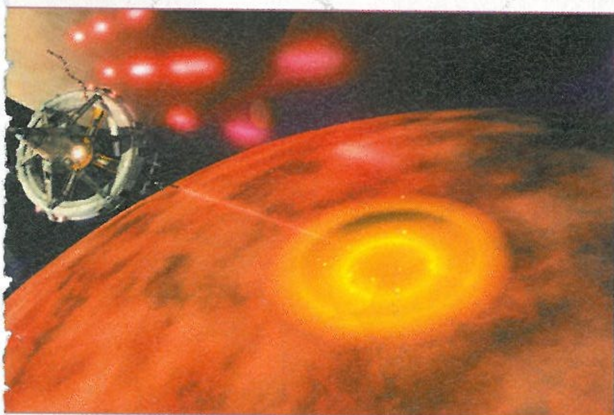
Par Morgan

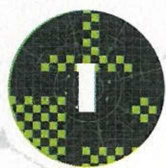




Star Trek Vulcan Fury







Issu d'une collaboration entre Interplay, Paramount et DC Fontana (scénariste de la série TV), Vulcan Fury vous permettra d'incarner les six personnages principaux de l'Enterprise : Kirk, Spock, Sulu, McCoy, Chekov et Scotty. Motion Capture, musiques et bruitages originaux, séquences cinématiques à tout va, tout est mis en place pour recréer l'atmosphère originale. À travers six missions, vous découvrirez les mystères de la civilisation vulcaine et romulaine. Chaque plan de caméra, précalculé, reprend ceux de la série pour immerger au maximum le joueur dans l'univers. Les personnages modélisés en 3D proviennent de figurines en pâte à modeler plus vraies que nature. Pour parfaire le tout, les acteurs originaux doubleront les voix des personnages. Jeu d'aventure interactif ou série télé linéaire, le juste milieu sera difficile à trouver s'ils veulent tenir en haleine le joueur. La seule constatation à faire pour le moment est que le graphisme semble super agréable et réaliste. Espérons que le reste sera au rendez-vous.

GENRE AVENTURE **DEVELOPPEUR** TRIBAL DREAMS
EDITEUR INTERPLAY **SORTIE PRÉVUE** MARS 98

Preview

FOOTBALL
PC CD-ROM
EDITEUR UBI SOFT
DÉV. ANCO/UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE DÉC.





Kick Off 98





▲ Les joueurs, nos copains les footeux, sont composés de plus de 500 polygones. Leurs mouvements sont souples et élégants.

Décidément, la série Kick Off passe de main en main. La version 97 fut éditée par Virgin, la 98 qui sort en fin d'année le sera par Ubi Soft. Peu importe, en fait, ce qui compte pour nous c'est d'avoir une simulation de football qui tienne la route.

La pré-version de Kick Off 98, qui vient de nous tomber sur le coin du clavier, laisse présager de pas mal de bonnes choses. Et les préoccupations des développeurs aussi, puisqu'ils se sont concentrés sur le réalisme des actions, et l'IA des joueurs contrôlés par l'ordinateur. Nous verrons bien. Il faut dire que Kick Off 97, sur ces plans-là, était une belle catastrophe.

Bien évidemment, le jeu est entièrement en 3D. Personne n'a encore réussi, à mon avis, à faire un jeu de foot en 3D dont la jouabilité, le plaisir et le réalisme valent ceux des vieux jeux en 2D, notamment Kick Off sur ST ou Amiga. À quand le premier ? Avec la Coupe du monde qui approche, et les tonnes de simulations de foot sur PC qui arrivent, on peut espérer qu'un précédent va se dresser.

Cela dit, le moteur 3D développé pour Kick Off 98 est assez réussi, et il n'a pas besoin du soutien d'une carte 3D. Un choix délibéré des développeurs. Ça bouge bien, les caméras dynamiques sont bien placées et montrent l'action comme il faut.

Le maniement des joueurs est simple, pas de problème pour exécuter têtes, tackles et autres tirs variés. Pour l'instant, preview oblige, il y a encore quelques bugs qui empêchent de véritablement juger de l'IA et de la qualité du jeu. Surveillons donc ce nouveau challenger du coin de l'œil.

Seb





◀ Le jeu étant entièrement en 3D, il permet au joueur de profiter de toutes sortes d'angles de vue. Les vues aériennes et éloignées étant les plus tactiques.



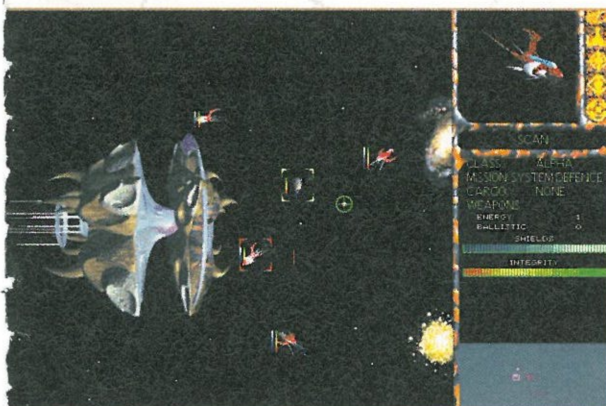
Gros Plan

Nouveau clone de Command & Conquer apporte toutefois son petit lot de nouveautés avec Alien Intelligence. Un jeu à suivre.

Par Morgan







GENRE
STRATÉGIE TEMPS RÉEL
EDITEUR & DEVELOPPEUR
INTERPLAY
SORTIE PRÉVUE
FÉVRIER 98

Alien Intelligence



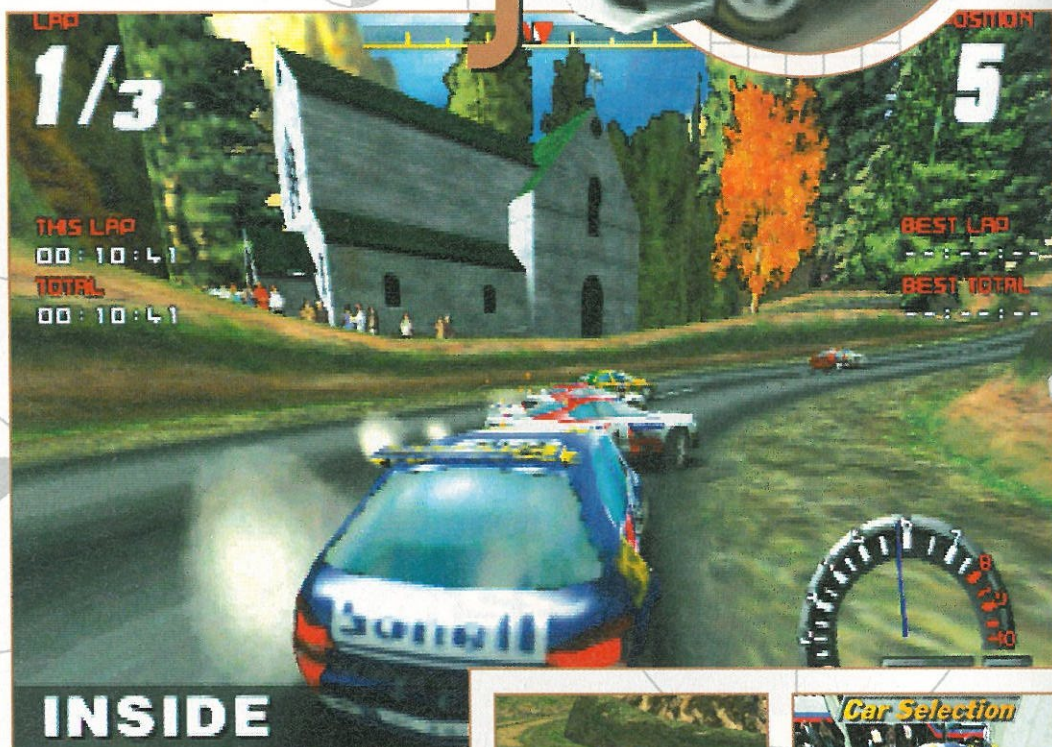
Je vous jure que ça devient lassant, les copies conformes d'autres jeux. Interplay ne manque pas à l'appel, en réalisant sa version d'un jeu action/stratégie temps réel. L'action se déroule dans l'espace. Vous incarnez une race luttant contre les méchants humains qui provoquent des génocides dans le monde entier. Alliances (entre six races aliennes), constructions, productions d'unités, combats, multijoueur... tout l'attirail classique est présent. Au goût des nouveautés, il est possible de jouer dans l'espace ou sur les planètes (une centaine), l'interface permettant de passer d'un mode à l'autre aisément. Autre atout, le graphisme paraît très satisfaisant et la taille des unités reflète leur puissance. Dernier avantage, vous pourrez customiser l'intégralité de vos troupes au fur et à mesure que des découvertes scientifiques seront étudiées, option supplémentaire à mener de front avec votre conquête. Alien Intelligence mélange donc les genres : Master of Orion, C&C, Starcraft, Ascendancy. Espérons que la mixture donnera du bon.

B ÊTA VERSION

BÊTA-VERSION, ÇA SIGNIFIE QUOI ? C'EST QUAND ON SE PERMET D'AVANCER UN AVIS NUANCÉ, PLEIN DE RÉSERVE, À PARTIR D'UNE VERSION NON DÉFINITIVE. J'AI JOUÉ À SCREAMER RALLY, ET CE QUE J'AI VU ME PERMET EFFECTIVEMENT D'AVANCER UN AVIS NUANCÉ,  PLEIN DE RÉSERVE : "CE JEU M'A SCIÉ".



Screamer Rally



Trois ans que ça dure. Trois années consécutives que la sortie du nouveau screamer révolutionne le genre de la course automobiles tendance arcade, se posant chaque fois comme nouvelle référence. Pareille constance de qualité fait chaud au cœur dans le jeu vidéo, domaine où la sortie d'un bon produit implique souvent une ribambelle de suites bâclées. Le premier, historique, s'attaquait à nos 486, le second exploitait à fond les possibilités du Pentium. Aujourd'hui, Sreamer Rally chatouille la 3Dfx, avec à la clef une magistrale démonstration de puissance.

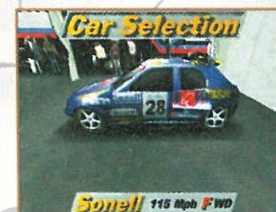
Il semble évident que les développeurs de Screamer Rally ont ouvertement choisi pour modèle Sega Rally. Même concept, présentation très similaire. Il s'agit, dans les deux cas, de courses de rallye, source de terrains sinueux et accidentés où la 3D est exploitée à fond. Il s'agit également de deux jeux orientés arcade. La version de Screamer Rally, que j'ai testée, présentait six circuits, très longs (environ une minute par tour), mais il est possible que la version définitive en propose d'autres, cachés. Quatre modèles de voitures sont disponibles (deux tractions avant et deux 4 x 4, mais il y aura au moins un autre véhicule, planqué lui aussi). Enfin, quatre types de conditions "climatiques" peuvent intervenir aléatoirement : plein jour, nuit, neige ou brouillard. Trois modes de jeu seront proposés : Arcade, Championship et Time Attack (faire le meilleur temps, seul sur le circuit de votre choix). Enfin, trois options multijoueur se présenteront à vous : réseau, câble série ou... écran splitté horizontalement !

Screamer contre Screamer

Trois reproches, deux réponses : les principales critiques qui avaient étés faites concernant Screamer







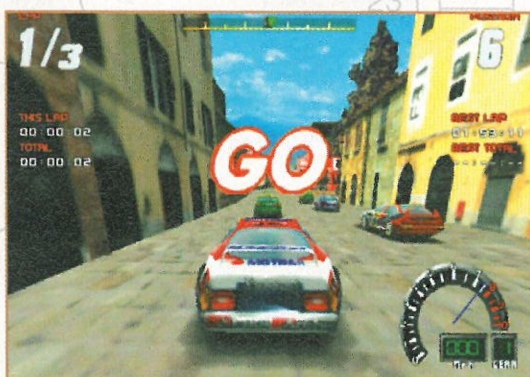
MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	RALLYE AUTOS
ÉDITEUR	VIRGIN
DÉVELOPPEUR	MILESTONE
SORTIE PRÉVUE	NOVEMBRE

En pole position sur la grille de départ.





Une touche, et hop un rétroviseur apparaît. On dit que ce rétroviseur, que l'on retrouve aujourd'hui dans presque tous les jeux de sport mécanique, est extrêmement compliqué à programmer. Pourtant, il est souvent snobé par les joueurs qui le trouvent illisible. Sous 3Dfx, ils réviseront probablement leur jugement. ▶



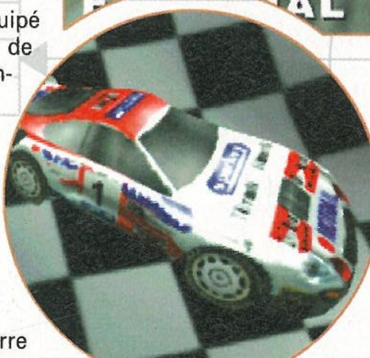


◀ *C'est maintenant une tradition, vous pourrez re-visionner votre dernière course sous une pléthore de caméras différentes.*

2 concernaient la maniabilité des véhicules, leur inertie et la gestion d'un périphérique volant + pédalier. La maniabilité, dans Screamer Rally, est naturelle, très bien dosée. L'inertie des véhicules est la plus réussie qu'il m'ait été donné d'observer : on sent vraiment le poids des voitures lors d'un saut, d'un choc, d'une accélération, d'un dérapage. Reste une interrogation concernant la gestion d'un éventuel volant (point faible dans les deux Screamer précédents), la bêta que j'ai testée ne pouvait être jouée qu'au clavier.

À quinze frames par seconde sur un P200 équipé d'une 3Dfx, ce n'est certainement pas la vitesse de Screamer Rally qui m'a impressionné (mais attention, la vitesse est généralement ce qui est réglé en dernier, dans ce type de jeux). Ce sont plutôt les sensations, la beauté des circuits, le plaisir instantané de jouer, l'intelligence des véhicules adverses mais aussi une option réseau et une autre à deux joueurs sur un même écran, et par-dessus tout la 3D, magnifiquement gérée sous 3Dfx, avec, comme chaque année, un moteur totalement nouveau.

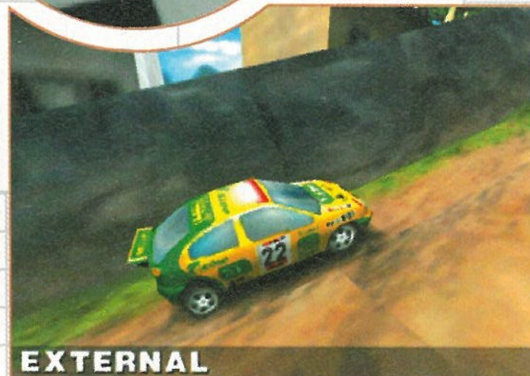
monsieur pomme de terre







▲ *Exactement comme Screamer 2, Screamer Rally proposera un mode Custom parfaitement inutile.*



◀▲ *On se gargarise souvent d'un mode réseau réussi, mais seule une minorité de nantis ont accès à pareille installation. Première solution de rechange : un bon pote qui va trimballer son PC jusque chez vous et acheter au passage un cable série (dans les 50 balles). Seconde, plus pratique, un mode 2 joueurs sur le même PC.*

Preview

BASTON
PC CD-ROM
ED. EIDOS INTERACTIVE
DÉV. CORE DESIGN UK.
SORTIE PRÉVUE NOV.





Fighting Force

▲ Fighting Force peut se jouer à deux simultanément, plus drôle. Ici, Hawk jette un adversaire au sol, et Mace latte un autre coyote.

Voilà qui va faire plaisir aux nostalgiques de Double Dragon. Avec Fighting Force, Core Design fait vibrer nos cordes les plus violentes. Ici, pas de stratégie, pas de tactique, de la baston version la plus bourrine possible. Un scénario doit être enfoui quelque part, pour justifier les coups de poing dans la gueule qui vont pleuvoir dans Fighting Force, un scénario auquel on n'attachera que peu d'importance : un docteur fou qui veut provoquer la fin du monde, quatre héros qui se dressent pour sauver la planète, bref.

Entièrement en 3D temps réel, Fighting Force se veut donc le Double Dragon des années 90. On se promène plus ou moins librement dans les décors 3D d'assez bonne facture apparemment, et surtout on tape sur tout ce qui bouge. Des gangsters en costard façon John Woo, en général, des gros bras rasés ou des vigiles. Coups de poing, coups de pied, coups spéciaux également, mais aussi la possibilité de frapper avec des armes que l'on trouve tout au long du jeu. Une belle panoplie s'offre à nous, batte de base-ball, barre à mines, extincteurs et autres objets débiles. On appréciera tout particulièrement le flingue, pour cartonner ses ennemis à distance, sans efforts.

Les mouvements des personnages semblent réussis, assez souples, tout particulièrement ceux des ennemis quand ils prennent des coups et des balles dans le buffet et qu'ils volent dans les airs. Amusant, les interactions avec les décors, les héros n'hésitant pas à défoncer portes et autres grilles de fer.

La pré-version que nous avons eue entre les mains ne donnait que peu de fil à tordre ou à retordre, les ennemis étant un peu crétins et peu coriaces. Espérons que l'IA desdits ennemis n'est pas définitive ici.

Une vingtaine de niveaux différents nous attendent, apparemment, divisés en 7 groupes différents. On traînera donc dans la rue, sur des parkings, un tour de train, dans une base, de belles bastons dans un gros ascenseur, et autres. Dans la plus pure tradition du jeu d'arcade, des boss disséminés tout au long du jeu tenteront de vous stopper.

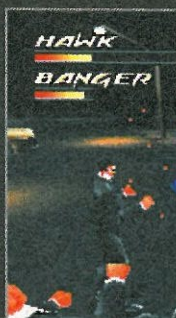
Fighting Force, un jeu sans finesse (tant mieux !) qui se veut défouloir au possible (tant mieux aussi). Le jeu profitera bien sûr des cartes 3D par l'intermédiaire de Direct3D.

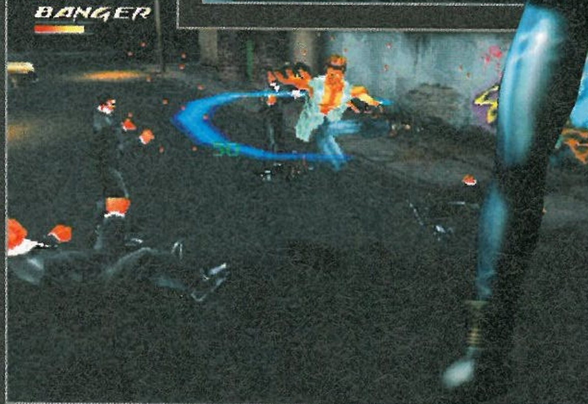
Seb





▲ Quatre héros sont disponibles dans le jeu, deux demoiselles et deux messieurs. Ici Alana, la blonde, utilise un coup spécial.





Spécialiste des jeux PC depuis plus de trois ans.

Achat / Vente

Jeu en réseau

Location

DREAM GAMES

WWW.DREAMGAMES.COM

9 rue Duwez
7500 TOURNAI
BELGIQUE

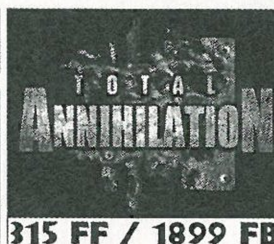
Ouvert tous les jours de 10H30 à 19H

Tél / Fax :
069 226546 (Belgique)
0032 69226546 (France)

TOP STRATEGIE TEMPS REEL



289 FF / 1750 FB



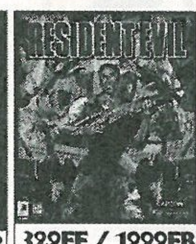
315 FF / 1899 FB



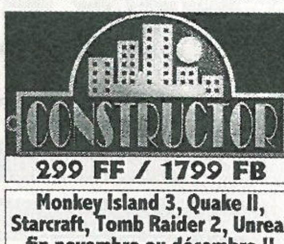
319FF / 1950FB



269FF / 1650FB



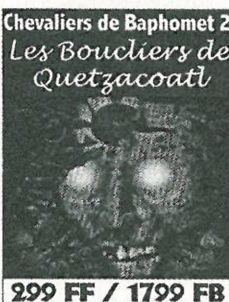
329FF / 1999FB



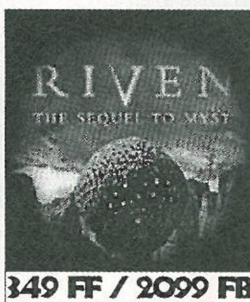
299 FF / 1799 FB

Monkey Island 3, Quake II, Starcraft, Tomb Raider 2, Unreal fin novembre ou décembre !!

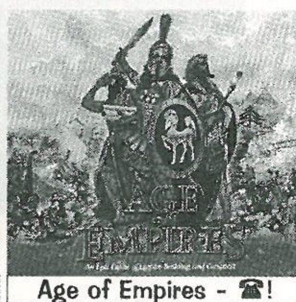




299 FF / 1799 FB



349 FF / 2099 FB



Age of Empires - ☎!



309 FF / 1899 FB

F1 Racing SIMULATION

319 FF / 1950 FB

hello

Titre	Prix FF / FB
* 3ème Millénaire VF	289 / 1750
3D Ultra Pinball 2	199 / 1199
5è Mousquetaire VF	199 / 1199
9 - Nine VF	285 / 1699
A10 Cuba	335 / 1999
Afterlife NF	149 / 899
* AH64 Longbow 2	299 / 1799
Albion VF	169 / 999
Alerte Rouge VF	285 / 1699
Alien Odyssey VF	169 / 999
Amazone Queen VF	99 / 599
Amok	199 / 1199
Archimedean Dy. NF	149 / 899
Area 51	249 / 1499
* Armored Fist 2	299 / 1799
Assassin 2015	199 / 1199
Bataille du Pacifique nf	299 / 1799
B.G. Antietam	335 / 1999
B.G. Shiloh	335 / 1999
Bedlam	199 / 1199
* Betrayal in Antara vf	289 / 1750
* BirthRight VF	289 / 1750
* Blade Runner VF	329 / 1999
Boucliers de Quetza..VF	299 / 1799
Bum Cycle VF	149 / 899
C&C Gold VF Win95	285 / 1699
C&C Data Op. Survie vf	149 / 899
Carmageddon VO	265 / 1599
Cave Wars	299 / 1799
Chaos Engine NF	135 / 799
ChessMaster 5000	299 / 1799
Chevaliers de Bap. VF	199 / 1199
Chiffres et Lettres VF	199 / 1199
Chronomaster	249 / 1499
Cité des enfants... VF	299 / 1799
Civilization II EF	199 / 1199
* Civil War 2 VF	289 / 1750
Civnet	199 / 1199
* Close Combat 2	? / ☎
Cludeo VF	269 / 1599
Comanche 3 VF	335 / 1999
Complete Davis Cup T.	249 / 1499
Conquest Earth VF	249 / 1499
Constructor VF	299 / 1799
Crusader no Regret vo	199 / 1199
CyberMage	149 / 899
Cyberstorm VF	149 / 899
Daggerfall	149 / 899
Dark Forces VF	149 / 899
Darklight Conflict VF	289 / 1750
Dark Reign VF	289 / 1750
Daytona USA NF	249 / 1499
Descent II NF	199 / 1199
Destiny	299 / 1799
Destr. Derby 2 NF	249 / 1499
Diablo NF	335 / 1999
Die Hard Trilogy VF	289 / 1750
Discworld 2 VF	299 / 1799
Donald in Cold S. vf	249 / 1499
Doom 2 Dos/W95	99 / 599
* Dreams VF	289 / 1750
Dungeon Keeper VF	285 / 1750
Earthworm Jim 1&2	149 / 899
Euro 96 VF	149 / 899
Extreme Assault VF	299 / 1799
* F1 Racing VF	319 / 1950
Fable VF	149 / 899
* Fall Out VF	299 / 1799
Fifa 97 VF	249 / 1499
* Fifa 98 VF	299 / 1799
* Fighters Anthology VF	299 / 1799
* Fighting Force	299 / 1799
Fire Fight	299 / 1799
Flight Sim.6 VF	349 / 2099
* Flight Simulator 98	? / ☎
* Flight Unlimited 2	? / ☎
Flying Corps VF	299 / 1799
Formula One VF	299 / 1799
Fragile Allegiance VF	249 / 1499
Frankeinstein VF	149 / 899
* Galapagos VF	299 / 1799
Gender Wars	249 / 1499
Gene Machine VF	149 / 899
Gene Wars VF	149 / 899
GEX	249 / 1499
G-Nome	249 / 1499
Golden Gate Killer VF	249 / 1499
GT Racing VF	249 / 1499
Hardline VF	149 / 899
Harvester VF	149 / 899
* HellFire - Diablo Data	149 / 899
Helicops	169 / 999
Heretic NF	99 / 599
Hexen 2 VF	319 / 1950
Hind VF	199 / 1199
Hi-Octane VF	149 / 899
* Holiday Island vf	299 / 1799
* Imperialism	285 / 1750
Independance Day	299 / 1799
Interactive Sailing	235 / 1399
International Rally Ch VF	299 / 1799
Interstate 76 VF	335 / 1999
Interstate 76 VO	299 / 1799
Iznogoud VF	249 / 1499
Jedi Knight NF	309 / 1899
Jetfighter III NF	249 / 1499
Killing Time	249 / 1499
* KKND Extreme VF	219 / 1350
Lands of Lore 2 VF	329 / 1999
Larry VII VF	279 / 1650
* Legacy of Kain	315 / 1899
Lighthouse VF	199 / 1199
Little Big Adventure 2 VF	289 / 1750
Lost Vikings 2 nf Nors	299 / 1799
* Madden 98	299 / 1799
Magic Carpet 2 VF	149 / 899
Mech.2 Mercenar nf	335 / 1999
Mission Critical	249 / 1499
Missions Mad VF (AR data)	169 / 999
* Monkey Island 3 VF	329 / 1999
Monty Python S.Graal	199 / 1199
Moto Racer VF	285 / 1750
Moto X	149 / 999
* Myst 2 - Riven VF	349 / 2099
NBA 97	249 / 1499
* NBA 98	299 / 1799
Need for Speed 2 VF	249 / 1499
* NFS 2 Sp. Ed. VF	299 / 1799
Nascar Racing 2 NF	249 / 1499
Normality VF	149 / 899
* Nuclear Strike	275 / 1650
Olympic Soccer VF	149 / 899
* Operation Panzer	? / ☎
* Outpost 2 VF	269 / 1650
Poupée pleine aux VF	249 / 1499
Power Chess VF	249 / 1499
Power F1 NF	249 / 1499
Puzzle Bobble NF	215 / 1350
Quake NF	249 / 1499
* Quake 2 NF	329 / 1999
Raiden	169 / 999
Rama VF	199 / 1199
Rally Championship vf	299 / 1799
Rayman Designer VF	169 / 999
Realms of the haun.vf	149 / 899
Rebel Assault II VF	199 / 1199
* Red Baron II	289 / 1750
Resident Evil VF	329 / 1999
Ring Cycle VF	149 / 899
Ripper VF	265 / 1599
* Rising Lands	? / ☎
Sampras Tennis 97 nf	249 / 1499
Screamer 2 VF	199 / 1199
* Screamer 2 + 3DFX vf	229 / 1399
* Screamer Rally	329 / 1999
Scorched Planet	149 / 899
Secret du Templier VF	149 / 899
* Sega Rally MMX / D3D	319 / 1950
Sega Rally NF	249 / 1499
Shadows of empire NF	335 / 1999
Shadow of the corn vf	149 / 899
Shadows Over Riva	299 / 1799
Shadow Warrior NF	269 / 1650
* Sid Meier's Gettysburg VF	299 / 1799
* Sierra Pro Pilot VF	299 / 1799
Skunny	149 / 899
* Starcraft VF	329 / 1999
Term. Future Shock	199 / 1199
The Dig VF	199 / 1199
Theme Hospital VF	285 / 1699
ThunderHawk 2	149 / 899
Tie Fighter Collector vf	149 / 899
Time Commando VF	199 / 1199
* Tomb Raider 2 VF	? / ☎
Total Annihilation VF	315 / 1899
Touché Coulé	199 / 1199
Total Mania	249 / 1499
Trivial Pursuit VF	285 / 1699
* Ultima Online VO	399 / 2399
Ultimate Doom	99 / 599
* Unreal NF	325 / 1950
Urban Runner VF	299 / 1799
Virtua Cop NF	249 / 1499
* Virtua Fighter II	329 / 1999
Virtual Karts VF	149 / 899
Virtual Pool NF	149 / 899
Warwind NF	149 / 899
Wetlands NF	149 / 899
WipeOut 2097	299 / 1799
Wizardry Nemesis NF	249 / 1499
World Football 98 VF	275 / 1650
World Rally Fever vf	149 / 899
Worldwide Soccer NF	329 / 1999
X-Miles (Data Rally Ch.)	99 / 599
X-Wing VS Tie NF	299 / 1799
ZPC	249 / 1499

Compilations

Gamer's JackPot .... 299 / 1799
14 CDs - 30 titres complets :
The Riddle of Master Lu + Flight Unlimited + Jagged Alliance + Journeyman Project 1 et 2 + Wizardry VII + Orion Conspiracy + FX Fighter + SVGA Harrier + JetFighter II + Cyclemania + Druid + Blue Force + Absolute Zero + Silent Steel SE + Braindead 13 + Dragon's Lair + Wraith of the Demon + ...

Extreme Velocity .... 249 / 1499
EF2000 + AH64 Longbow + A.T.F

Awesome 4 Pack .... 299 / 1799
CyberSpeed + Entomorph + Steel Panthers + SU27 Flanker

Gremlin CD3 Pack ..... 115 / 699
Lotus + Nigel Mansell's World Championship + Zool

Megatripack.............. 199 / 1199
Cyclemania + Thunderscape + USS Ticonderoga (Dos/Win95)

Master Piece Collection .. 269 / 1599
Dark Sun 1 et 2 + Ravenloft 1 et 2 + Menzoberranzan + Al Quadim

Super Promos

99 FF / 599 FB par titre :
3D Ultra Pinball NF / 11th Hour VF Actua Soccer VF / Caesar II VF / Civilization VF / Civil War VF / Congo VF /Colonization VF / Crusader No Remorse VF / Daedalus Encounter VF / Dune + Dune II VF / F22 Classic / Fade to Black VF / Fifa Soccer 96 VF / F1GP VF / King's Quest VII VF / Lands of Lore VF / Larry V VF / Larry VI VF / Last Dynasty VF / LBA VF / Loom VF / Lost Eden VF / Magic Carpet VF / Maître Lu VF / NHL 96 NF / Outpost VF / PGA Euro Tour VF / Player Manager 2 Extra / Pray for Death NF / Raptor / Screamer NF / *Sherlock Holmes 2 VF* / Shivers VF / Silent Thunder VF / Slipstream 5000 VF / Space Hulk 2 VF / Space quest VI VF / Star Trek A Final Unity VF/ System Shock VF / Terminal Velocity / Theme Park VF / Tilt NF / Torin's Passage VF / Transport Tycoon VF / UFO VF / Ultima 8 VF / Under a Killing moon VF / Woodruff VF

115 FF / 699 FB par titre :
Dragon Lore VF / Duke Nukem 3D / *Gabriel Knight II VF* / Indy IV VF / Jagged Alliance VF / Jewels of the Oracle VF / Mechwarrior 2 NF / Panzer General / Pitfall VF / Police Quest Swat VF / Primal Rage / Settlers VF / Steel Panthers VF / *Phantasmagoria VF* / ToonStruck VF / Universe VF / US Navy Fighter VF / Wing Commander 3

149 FF / 899 FB par titre :
Dagerfall / Indy Car Racing 2/ Othello / Resurrection - Rise 2 / Speed Rage / V for Victory / Warriors / XS / Yahtzee / Z VF

VF : version française
NF : notice en français
VO : jeu en anglais
* : bientôt disponible

Les 3 règles d'or de Dream Games :
1. Les chèques ne sont touchés que lors de l'envoi du(des) jeu(x).
2. Tous les envois se font dans les 24H suivant la réception de la commande.
3. Si ce que vous commandez n'est plus disponible , nous vous en informons.

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

Nom et prénom : ....

Adresse : ....

CP + Ville : ....

☐ Je désire recevoir gratuitement et sans engagement le catalogue.

☐ Je commande le(s) titre(s) suivant(s) :

Titre	Quantité	Prix unit.	Total

Frais de port : 1 - 100FB, 2 - 120FB, 3 - 140FB ——————→
1 - 30FF, 2 - 35FF, 3 - 40FF (Colissimo : 24H/48H)

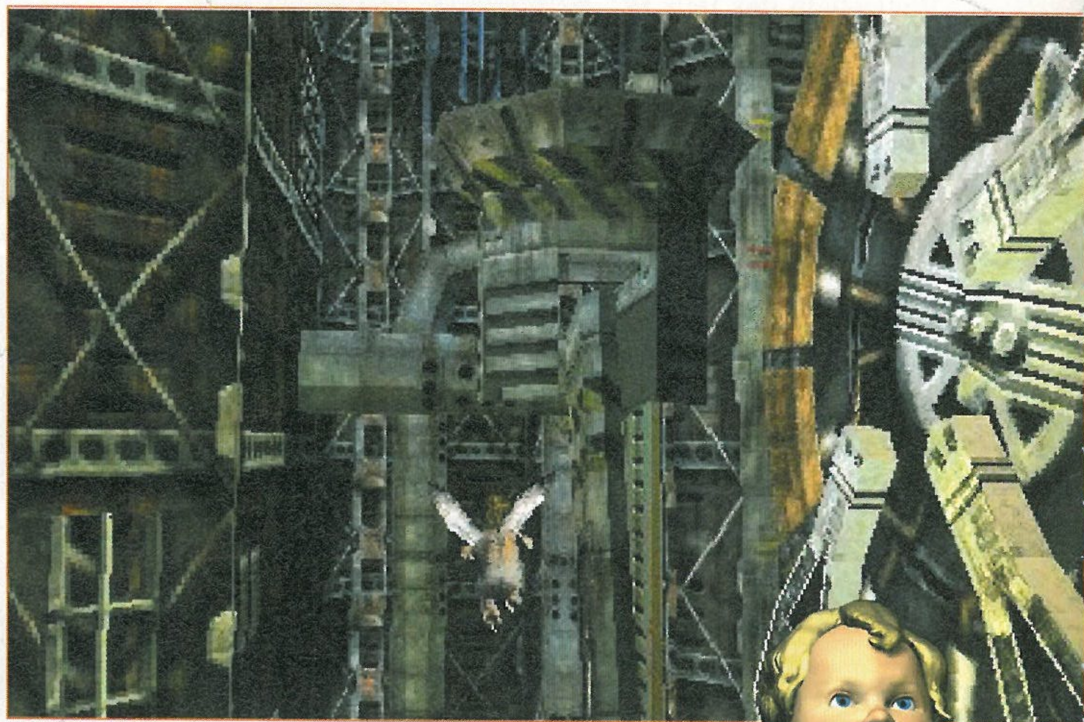
Grand Total

Paiement : ☐ Chèque - ☐ Mandat postal - ☐ Contre-remboursement + 40FF / 67 FB

Gros Plan

David Perry, fondateur de Shiny, travaille sur Messiah, jeu d'action en 3D qu'il qualifie de révolutionnaire. Sa technologie du futur sera-t-elle le nouveau standard du jeu vidéo, ou bien s'agit-il de poudre aux yeux lancée par ce playboy californien ?

par Morgan



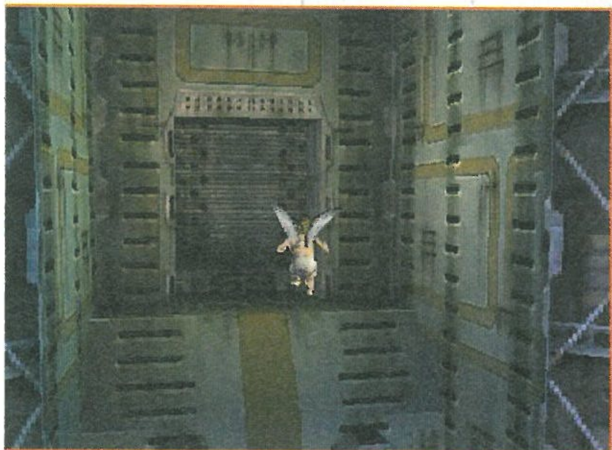
Messiah



GENRE AVENTURE/ACTION
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR SHINY
SORTIE PRÉVUE AVRIL 98



Depuis la création de Shiny, le seul produit sorti de sa besace est MDK. Annoncé comme une petite révolution, à l'époque, nous avons pu constater qu'il n'en était rien et que ce jeu lui a juste permis de faire ses armes plutôt que d'époustoufler son monde. D'où vient donc que cette société fasse couler autant d'encre dans la presse mondiale ? La bonne mine et le bagou du PDG ? On finit par se demander si tout cela est bien justifié.



■ LA POUDRE AUX YEUX DE SHINY ?

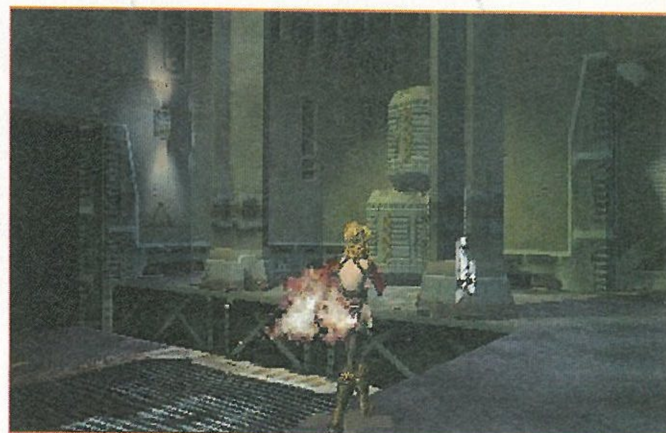
Avec Messiah, il semblerait pourtant que les beaux discours de Shiny tenus à la presse prennent appui sur du solide. Le moteur de jeu se veut complètement révolutionnaire, faisant appel à des techniques qui "mettent au rencard les Quake 2, Tomb Raider 2 et Blade Runner", nous dit Perry, toujours aussi modeste. L'objectif est de former un nouveau standard de programmation pour les jeux de l'an 2000... Ouah, rien que ça !

Et le pire, c'est que j'ai eu beau regarder, analyser, et interpréter, ces petits gars ne mentent pas, et Messiah utilise sans doutes aucun ce qui se fait de mieux en matière de 3D. Aurai-je été mauvaise langue ?





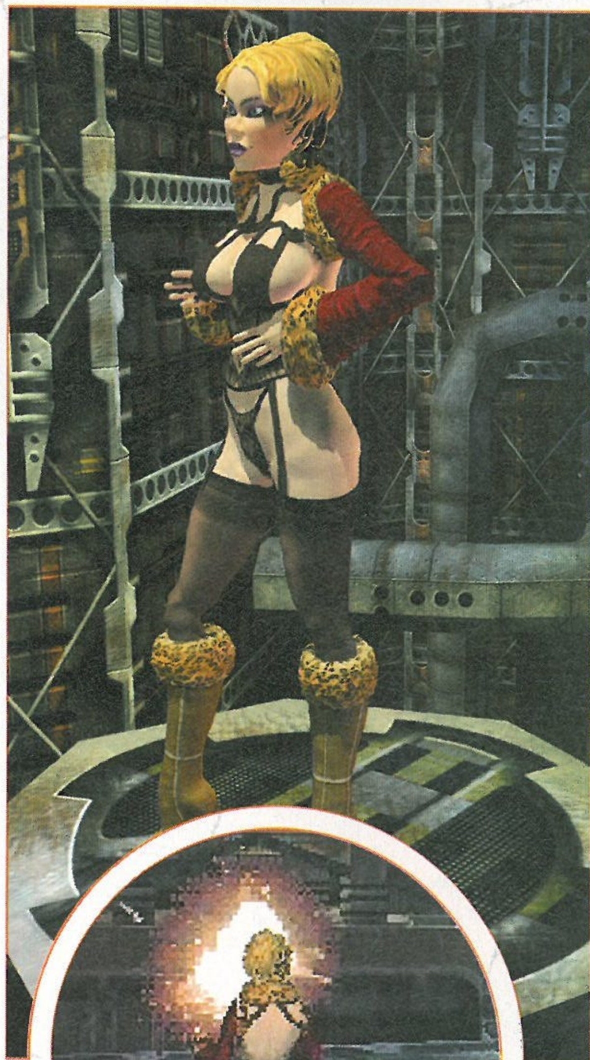
Je m'en repens déjà... La grande avancée technologique qu'ils ont créée se nomme tessellation. Quoi qu'est-ce ? Une technique permettant de modifier en temps réel le nombre de polygones d'un objet à l'écran, ainsi que ses textures. En clair : avant, les jeux pixellisaient quand on approchait un peu trop le nez près d'un objet. Les effets de flou des cartes 3D ne faisant que "tricher" pour améliorer le look général. Avant, lorsque le super boss de fin de niveau et ses 48 acolytes vous tiraient des roquettes à travers la gueule à renfort d'explosions et de bruitages déments, le PC aussi faisait la gueule et se prenait soudainement d'une "ralentite" aiguë. Bref, c'était toujours au moment le plus important que tout foirait. Maintenant, avec la tessellation, tout ça est révolu. Plutôt que de faire d'innombrables calculs, le processeur calcule en temps réel le nombre de polygones utilisables pour que la vitesse reste constante. Il en va de même pour les textures (ainsi que leur résolution).



■ PERRY DÉCOUVRE LA TECHNOLOGIE DU FUTUR

"Pour offrir au joueur le plus de potentiel possible, nous ne partons pas d'un modèle déjà très schématique, comme c'est le cas de Tomb Raider avec ses 500 polygones. Nous utilisons 580 000 poly par personnage à chaque fois, et les algorithmes du PC calculent ce qui doit être affiché en fonction de votre PC et de ce qui se passe à l'écran. Du coup, si vous avez un P266 MMX2 avec 128 Mo de RAM, ou un 486 avec 16 Mo, la vitesse d'affichage sera la même mais le graphisme sera largement supérieur dans le premier cas. Du coup, cette technologie s'adaptera au développement de nouveaux processeurs", explique Perry. Bien qu'un peu tatillon pour le moment sur ce secret qu'il compte bien garder, j'ai pu juger moi-même de l'animation d'un personnage en temps réel et je dois bien admettre que leur truc a l'air de marcher comme sur des roulettes, en dépit de l'apparence, complexe.

Mais bien plus que la tessellation, la conception même des personnages est étonnante et affiche ce cachet "jamais vu". Chaque être humain est enregistré comme une forme, plutôt qu'en succession de polygones. On y ajoute ensuite une ossature et des muscles. Ceci effectué, on lui applique un vêtement. Les algorithmes qui décident automatiquement de l'habillage en polygones à contre-coups, appliquent aussi des déformations "courbes" aux muscles lors d'un mouvement. En bref, pour ne citer que l'exemple de cette prostituée plus vraie que nature (l'un des vingt personnages du jeu), les seins remuent, les fesses frétillent, les corsets appliquent une pression... hum. Cela permet aussi d'utiliser de nouvelles armes incluant le contact avec le corps de l'ennemi.



■ POUR RÉALISER LE "PLUS BEAU JEU DU MONDE !"

L'éclairage volumétrique reprend aussi ce principe et s'applique sur les vêtements et les muscles de façon indépendante. On obtient un détail éblouissant d'ombres dans le cou, entre les seins... pour reprendre ce même exemple si probant de la très accueillante dame en bas résille. L'aspect technique étant décrit, parlons un peu du scénario. Vous incarnez un chérubin, angelot poupin, voire grassouillet, qui, dans sa quasi-nudité se dit, comme ça : "Ange c'est bien, mais archange ce serait mieux, non ?" Le voilà donc tout empreint d'une montée en puissance dans la hiérarchie céleste. Cela dit, en dépit de l'aspect rondouillard du héros de départ, ne vous attendez pas à un conte de Noël. Histoire d'obtenir son grade, Bob - car c'est son nom - se dit qu'il devrait en jeter plein la vue à Dieu et aller faire le zazou sur Terre. Bref, Bob pète les plombs. Ça s'appelle un péché d'orgueil ou un problème de sur-moi. Et voilà notre chérubin qui se proclame déjà messie et littéralement "vient sauver les hommes opprimés". Et comment s'y prend-t-il ? En butant tout le monde... enfin tous les méchants, en prenant possession des corps des badauds et en les "usant" avant d'en changer. Tout cela sur les conseils de Dieu en personne, qui cautionne son attitude et lui indiquera le chemin pour lutter contre Satan qui lui aussi est de la course avec l'un de ses démons.

■ "T'EN A PAS MARRE DE RACONTER DES CONNERIES, MORGAN ?"

Vous l'aurez donc compris, depuis très longtemps les créateurs n'ont pas révisé leurs classiques et laissent libre cours à leur imagination en ce qui concerne l'interprétation biblique. Heureusement, tout ceci n'est pas à prendre au sérieux et ça nous plaît bien. Jouer l'angelot qui incarne des corps pour taper sur tout le monde, armé de couche-culottes et d'un air débonnaire, c'est limite monty-pythonesque. Précisons toutefois que le scénario n'est pas encore finalisé, et devrait s'étoffer par la suite (une histoire d'apocalypse que Bob, arrivé là deux ans trop tôt, pourrait empêcher). Pour la petite histoire, les mouvements des persos ont été représentés à l'aide de la Motion Capture (pour le réalisme). L'acteur ayant servi à enregistrer les déplacements de Bob n'est autre que le nain qui jouait Donald Duck à Disneyland. Quand je vous disais que ce jeu était une grosse farce.

■ "NON, SÉRIEUX. JE CROIS QUE CETTE FOIS C'EST VRAI !"

Dernier petit détail, l'intelligence artificielle devrait permettre aux différents ennemis d'apprendre leurs erreurs et d'éviter des actions trop répétitives. "Aussi stupides que le coup de la porte dans Diablo", rajoute Perry. Certaines combinaisons stratégiques en découleront, comme celle de blesser un garde et incarner son corps juste avant que l'un de ses confrères vienne le secourir et par là même vous faire passer une porte auparavant inaccessible. Un cheval de Troie, en quelque sorte. Espérons toutefois que cette IA sera quelque peu supérieure à celle de MDK, qui s'avéra décevante, pour ne pas dire chaotique. Messiah est un jeu sous tous points original. Sa technologie, de même que le thème exploité, sont autant d'ingrédients au service d'une bonne sauce. Avec de grandes chances pour qu'elle prenne bien. Réponse en avril 98.



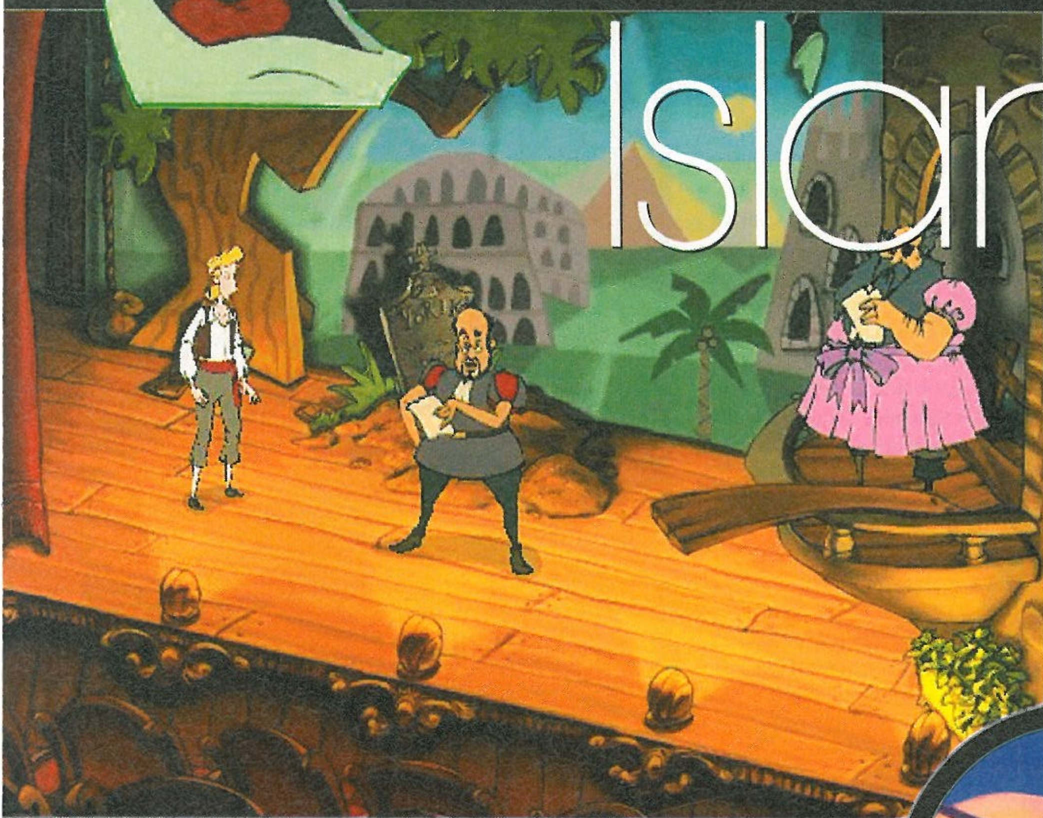
Preview

AVENTURE
PC CD-ROM
EDITEUR LUCASARTS
DÉV. LUCAS ARTS
SORTIE PRÉVUE EN DÉC.





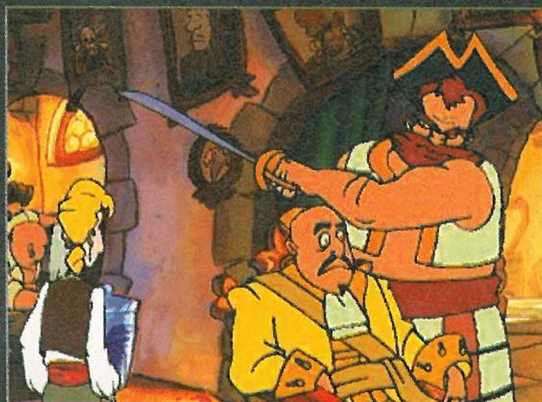
Monkey Island 3



La série des Monkey Island fait partie de ces jeux d'aventure qui marque une génération de joueurs. Ceux d'entre vous qui commencent à avoir de la bouteille se souviennent sans doute avec nostalgie des premières pérégrinations de l'apprenti-pirate sur ST. The Curse of Monkey Island semble bénéficier d'un gros coup de boost tant au niveau du graphisme que de l'animation, mais bon, ça, vous avez pu vous en rendre compte par vous-même si vous avez installé la démo présente sur le CD de cet été. Que dire de plus ? Heu, je ne sais pas. Peut-être faudrait-il que vous pensiez acheter du papier toilette, parce que ça fait maintenant trois semaines que vous tenez sur votre stock de France Dimanche, et c'est quand même pas éternel. Gros dégueulasse. En fait, le mieux est que vous baviez tranquillement sur les photos, parce que là, bah, j'ai pas grand-chose à ajouter au cas où vous ne l'auriez pas remarqué (allez, encore trois ou quatre lignes à écrire et ça va le faire). Oui, c'est dur d'écrire quand on se sait pas quoi mettre, mais c'est encore plus dur de tenir le lecteur en haleine avec des ruses à deux balles, histoire de lui faire croire qu'il va apprendre plein de trucs. Vous croyez que ça se voit, là ? Ah bon, vous êtes vraiment sûr ? Oui ? OK. De toute façon maintenant c'est plus bien grave, je crois que j'ai pile mon nombre de lignes, là. Allez, sans rancunes, et rendez-vous au test. Et puis arrêtez de me traiter d'escroc, c'est vexant à la fin.

Fishbone

▲ Manifestement, vous gênez.





Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !



La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM, CD-I et Jeux pour Consoles

Plusieurs milliers de titres sur Catalogue



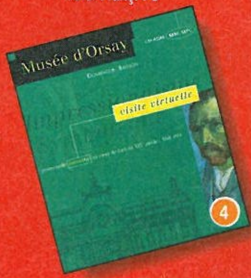
Dungeon keeper
Vers. Franç. PC



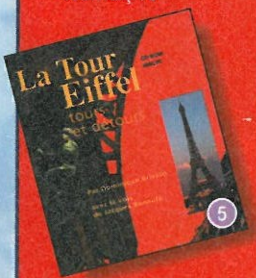
Myst 2 Riven
Vers. Franç. PC



Land of Lore 2
Vers. Franç. PC



Orsay, la Visite Interactive
Vers. Franç. Mac et PC



La Tour Eiffel
Vers. Franç. Mac et PC



Mon Encyclopédie 98
Vers. Franç. PC



OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 CD-ROM** au choix **99F** TTC Chacun + frais d'envoi



+ 1er Cadeau
30 Jours d'Abonnement Gratuit à Infonie + Internet, connexion illimitée

(•) Prix catalogue moyen des CD-ROM présentés

+ 2e Cadeau
Votre Range CD-ROM

+ 3e Cadeau
Un cadeau surprise
Si vous répondez dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au 31/3/98





CD ROM "charme et adulte" liste sur demande

Pour en savoir plus sur le Club :

- PAR TELEPHONE : DE FRANCE — 0•836•670•505 (1,49F/mn)
- PAR TELEPHONE : DE L'ETRANGER — 333•20•14•25•03
- PAR MINITEL : 3615 CECD (2,23F/mn)
- PAR INTERNET : http://www.cdclub.com



Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CD-ROM Gratuits,** en accumulant des points cadeau !
- **Un choix exceptionnel** constamment réactualisé : Plus de 3.500 titres présentés dans notre catalogue.
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **réduction supplémentaire jusqu'à -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant par **téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

BON D'ESSAI GRATUIT

JK1197

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) CD-ROM que je choisis :
1er N°
2e N°
3e N°
4e N°
5e N°

1er Cadeau : 30 jours d'abonnement Gratuit à Infonie + Internet, connexion illimitée

2e Cadeau : Un Range CD-ROM

3e Cadeau : Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours

Je possède un ☐ Mac ☐ PC
Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/3/98. Photos non contractuelles.

Envoyez-moi le(les) CD-ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 1 CD-ROM, je joins mon réglement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 CD-ROM, je joins mon réglement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 3 CD-ROM, je joins mon réglement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 CD-ROM, je joins mon réglement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 CD-ROM, je joins mon réglement de 534,90 F** (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA OU DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (•) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° ________ Expire le ____
☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° ________

(MAJUSCULES SVP) ☐M. ☐Mme. ☐Mlle.
Nom ________ Prénom ________
Né(e) le ________ Tél ________
Adresse ________
Code Postal ________ Ville ________

Date ________

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

Multimedia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129
SNC au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél : 0 836 670 505

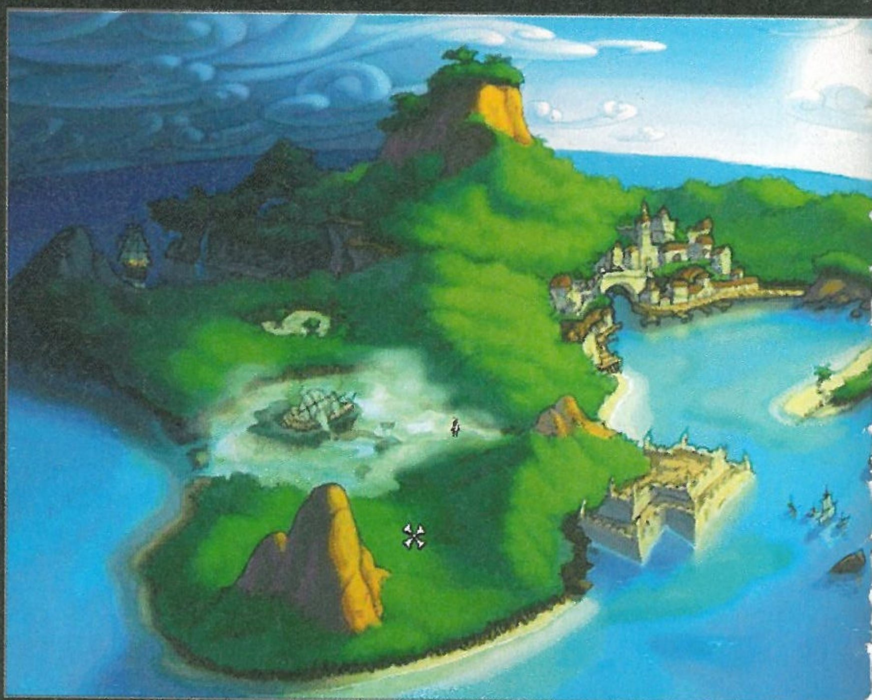
Monkey Island 3



Cette suite semble bénéficier d'un gros coup de boost tant au niveau du graphisme que de l'animation.







▲ L'île, mystérieuse et néanmoins nécessaire à tout bon jeu de pirate.

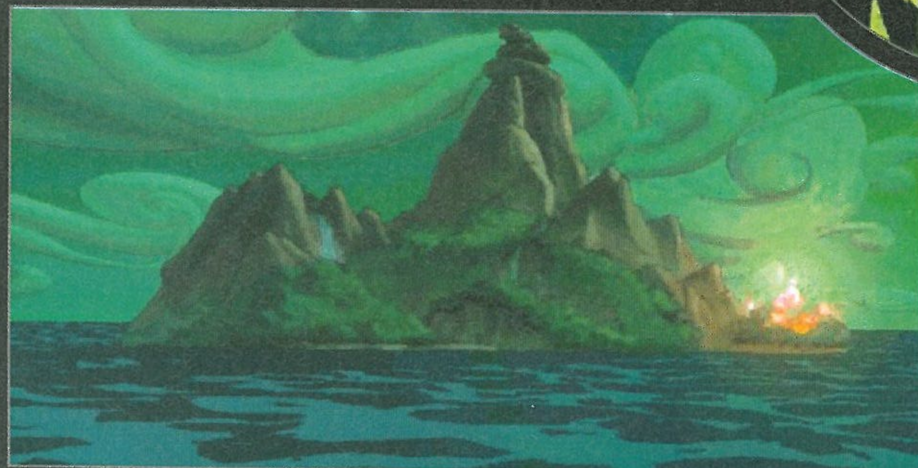


▲ Jo le pirate était essayeur chez Gilette, mais il n'avait pas d'avenir.

◀ Tout va bien. Gloups.









▲ Merde, ça chauffe pour votre tronche.

Preview

STRATÉGIE/GESTION
PC CD-ROM
EDITEUR GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR
ACCOLADE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



▲ Une idée que j'aime beaucoup : une race d'opportunistes n'est pas sur le terrain, mais peut à tout moment vous vendre des troupes ou des informations.



▲ La construction des villes se déroule, en gros, comme dans Sim City.

Deadlock 2



▲ Vous pourrez choisir votre race ou la paramétrer vous-même.

J'avais beaucoup aimé le premier Deadlock ; il s'agissait d'un jeu de stratégie/gestion de science-fiction, au tour par tour, qui s'est aujourd'hui taillé une bonne réputation. Réussite originale, au croisement pourtant encombré de Civilization, Sim City et Command & Conquer.

Alors quoi de neuf ? Étonnement, des tas de choses : une nouvelle campagne de 42 scénarios avec des buts différents selon la race que vous choisirez au départ, deux nouvelles conditions de victoire (incluant la possibilité de gagner à plusieurs quand on joue par équipe), 9 nouvelles unités de combat (dont certaines maritimes ou aériennes), un éditeur de cartes, une interface entièrement recarrossée, 14 nouveaux bâtiments, une arborescence des technologies repensées et incluant 13 découvertes supplémentaires et bien sûr une IA supérieure à la précédente.

monsieur pomme de terre





La suite d'un jeu réussi et original, au croisement pourtant encombré de Civilization, Sim City et Command & Conquer.

Enjeu de la partie : devenir maître d'une planète que toutes les races de la galaxie se disputent. Le choix de votre territoire de départ est primordial. Votre stratégie en dépendra.



Shrines War





L'arbre de toutes les technologies... copyright Sid Meyer 1515.



L'un des points forts du premier Deadlock : son aide en ligne, très complète et didactique. Celle de Deadlock 2 sera de la même veine.





42 scénarios avec différentes buts et conditions de victoire.

Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
EDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR IMPRESSIONS
SORTIE PRÉVUE
DÉCEMBRE



▲ Les combats auront lieu sur de grandes cartes scrollables. Apparemment, une grande richesse d'unités et des sorts tout à fait impressionnante.

Il y aura de nombreux bâtiments dans les faubourgs des villes : les baraquements, la tour des magiciens, la guilde des voleurs et la librairie où se trouvent stockés tous les livres magiques et anciens parchemins. Entre autres... ▼





Lords of Magic



Les gars d'Impressions ont manifestement bien tripé sur Heroes of Might and Magic. Ils nous préparent donc Lords of Magic, un jeu de stratégie mâtiné de gestion de ressources. Dans le monde de Lords of Magic, on devrait retrouver les ingrédients préférés des amateurs de jeux de rôles fantastiques. Balkoth le despote déboule des montagnes de l'Est avec ses armées démoniaques. En tant que chef des clans occidentaux, vous allez devoir vous interposer entre ces voyous et les pauvres nymphettes sans défense qui peuplent vos bourgades. Vous pourrez choisir entre trois classes de personnages : guerrier, mage ou voleur. Le guerrier sera plus balèze au combat, le mage excellera dans la sorcellerie tandis que le voleur profitera de ses talents de dissimulation pour espionner l'adversaire. Le perso sera ensuite déterminé par le choix d'un alignement (Air, Chaos, Mort, Terre, Feu, Vie, Ordre, Eau). Les sorts, forces et faiblesses des joueurs seront directement déterminés par le choix de cet alignement. Les déplacements se feront sur une carte en 3D au tour par tour (oui, un pompage éhonté de HOMM). En revanche, les combats en temps réel sont issus en droite ligne de Lords of the Realm 2 ce qui est déjà plus original. Lors de l'exploration des terres, de nouveaux lieux apparaîtront : donjons, cavernes, tours. Le paysage pourra aussi évoluer soudainement en fonction des désastres ou des sortilèges : un paradis luxuriant se transformera en désert aride, un continent disparaîtra brutalement sous les flots...





Bien évidemment, Lords of Magic intégrera des options de jeu par modem et en réseau (local, Internet) à 6. D'ailleurs, un mode Coopératif est prévu, qui permettra aux joueurs alliés de se partager les ressources et de fomenter de terribles conspirations contre leurs adversaires bien fourbes eux aussi.

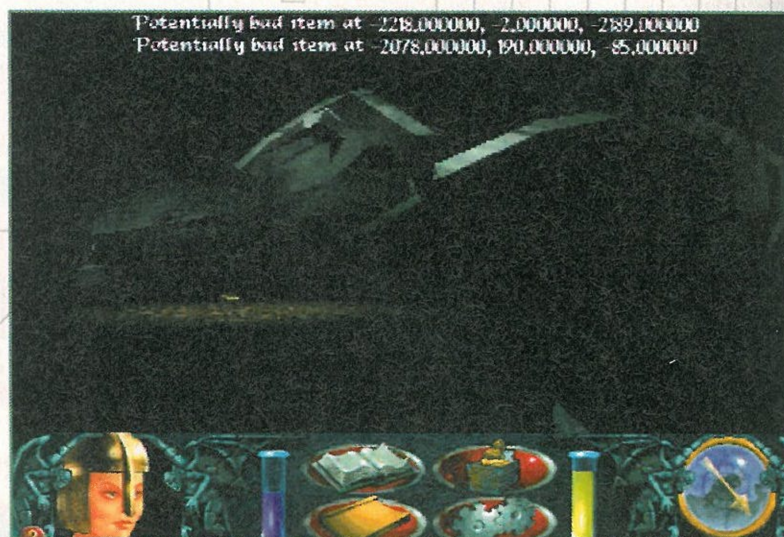
Quel talent, ces graphistes d'Impressions, ne puis-je m'empêcher de remarquer en prenant les photos ! Cette version de preview est tout bonnement splendide, et la musique envoûtante au possible. Espérons qu'Impressions ne tombera pas dans ses erreurs du passé (interface lourdingue, bugs). À voir dans le test le mois prochain, si le dieu Kronos est dans les temps.

Iansolo





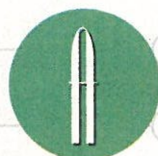
BETA VERSION



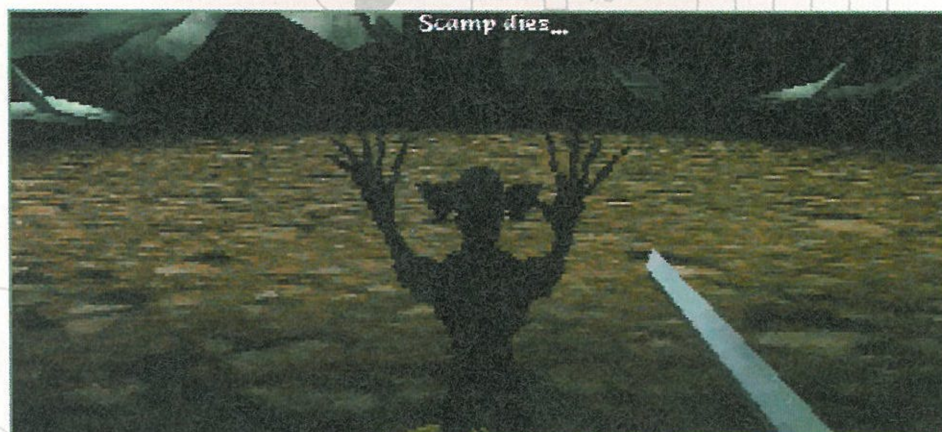
CERTAINS L'AURONT PEUT-ÊTRE REMARQUÉ, JE N'AI PAS ÉCRIT UNE LIGNE DANS LE NUMÉRO D'AVRIL DE JOYSTICK. J'AVAIS PRÉVENU LA BANDE : "C'EST DÉCIDÉ, JE PARS UN MOIS DANS LE DÉSERT ! ADIEU PC PLANTÉS ET ZIP ZIP LES BONSHOMMES QUI CLIGNOTENT. À MOI LE SOLEIL DE L'AFRIQUE !

Battlespire





A mon retour, en guise de bronzage, j'étais tout vert. Je bégayais toujours le même mot en boucle : "Dag...ger...fall". Mon billet annulé, j'avais passé tout le mois enfermé dans ma chambre, hypnotisé sur mon PC à tenter de triompher dans la quête vampirique. La conclusion de l'histoire, c'est que pour réussir à me sevrer de Daggerfall il a fallu que je me débarrasse du CD. Je l'ai offert à mon ex-gonzesse qui passait justement des examens importants. Heureux dénouement, elle a foiré son concours et moi j'ai pu retourner à une vie relativement normale. Il y a deux jours, j'entre dans le bureau de Moulinex qui me lance un sourire un peu navré, la Bêta de Battlespire venait de tomber.

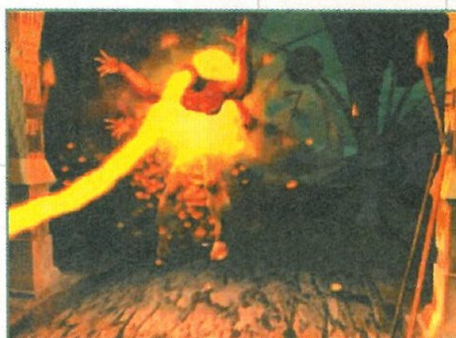




▲ Entretien avec un orc. Il me propose de lâcher mon arme avant de discuter. Je m'exécute pour faire ami-ami. Evidemment il me latte la gueule.

À moi le désert du Mozambique

Le pire, c'est que Bethesda ne prépare pas un, mais trois nouveaux jeux de rôles, tous s'inscrivant dans le même univers médiéval fantastique : Tamriel. Battlespire sera le premier à sortir. Ensuite RedGuard fera son apparition. Ce dernier utilisera un moteur graphique où le personnage que l'on incarnera apparaîtra à l'écran comme dans Tomb Raider, avec une caméra dynamique qui se baladera un peu partout en suivant l'action sous différents angles. RedGuard se situera dans l'île de Stros'M Kai, repaire de pirates qui n'est pas sans rappeler le célèbre Buckaner's Den d'Ultima. Vous y jouerez Cyrus, revenu dans l'île de son enfance pour retrouver sa sœur disparue. Le dernier à sortir sera Morrowind (terre des elfes noirs dans Tamriel). Ce sera le plus gros morceau, le troisième volet de la saga "The Elder Scroll" dont Arena était le premier et Daggerfall le second. À ce jour, mystère, aucune info n'a encore filtré, excepté que Besthesda affirme que là où Daggerfall a révolutionné le jeu de rôles par la dimension de son univers, Morrowind bouleversera notre notion du "role playing"*. Ça laisse rêveur. Tous ces jeux seront accélérés 3D.



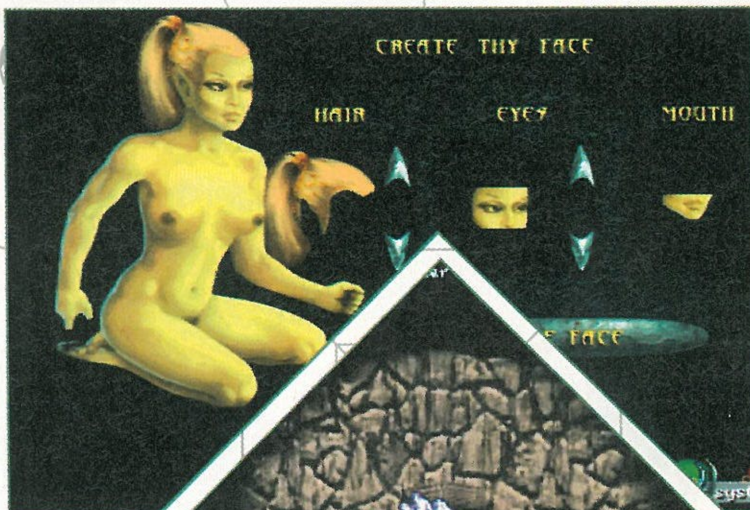


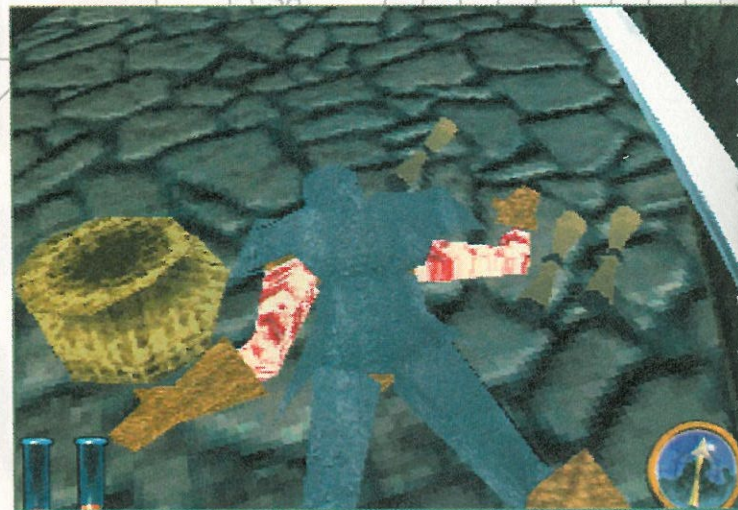
▲ La création de personnages était exemplaire dans Daggerfall. Celle de Battlespire ne trahit pas la réputation de Bethesda.

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	JEU DE RÔLES
ÉDITEUR	UBI SOFT
DÉVELOPPEUR	BETHESDA SOFTWORK
SORTIE PRÉVUE	DÉCEMBRE

BETA VERSION Battlespire

Je commençais à en avoir marre de ces jeux pudibonds dans lesquels on peut tuer n'importe qui de sang-froid mais pas virer son slip ! Arg !... Par contre, si la nana peut se mettre à poil, le mec porte lui un cache-sexe collé avec de la super-glue. Hmmm... Pas normal, ça. Pour les coincés, un mode habillé est prévu ▶





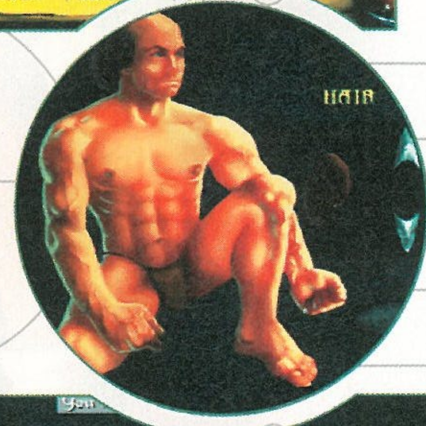
Un gros casse-croûte en attendant le festin

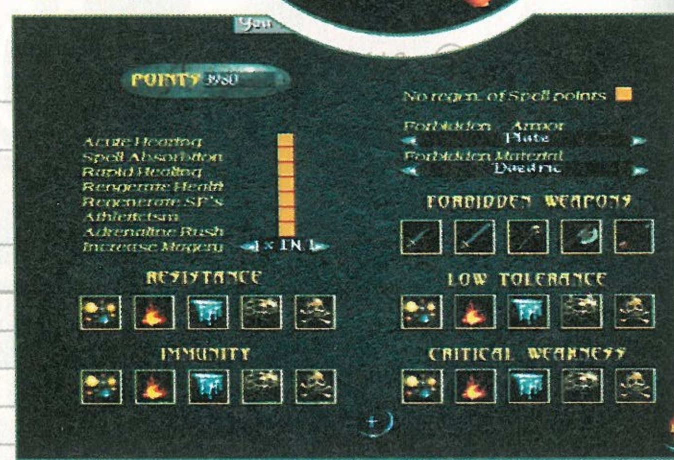
Une citadelle céleste rassemblant la crème des magiciens-combattants, connue sous le nom de Battlespire, est tombée aux mains d'un Prince Daedra (prince démon) et de ses mignons. Comme d'hab, il faut un héros pour rétablir le grand équilibre cosmique et remettre à leur place cette bande de zozos du chaos à grands coups de masse d'armes et de boules de feu. Bon, charclons.

On commence en terrain connu. La création des personnages est très proche de celle de Daggerfall et inspirée du jeu de rôles sur table G.U.R.P.S., avec des points à répartir entre caractéristiques, skills, sorts, pouvoirs spéciaux, mais aussi équipement et objets magiques. La partie commence, et nous voilà déjà au cœur d'un donjon. Là encore, on est très proche de Daggerfall, mis à part le fait que c'est en S-VGA (et donc un peu plus lent, eh oui). Par contre, cette finesse du graphisme donne une profondeur









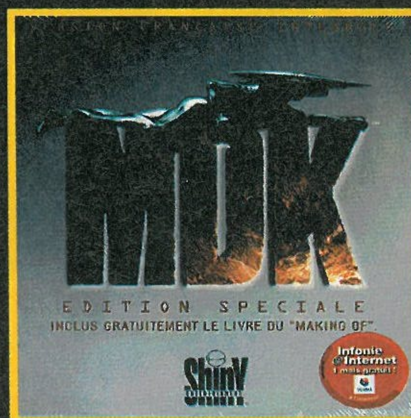
36 17 GAME OVER

Sans payer
par chèque
ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

1. Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication





DEJA
10 000
CLIENTS
SATISFAITS!!!

50 TITRES DISPOS* EN 48 H :

Pod
Blood
Ecstatica 2
Independance day
Pandemonium
Interstate 76'
Command & conquer
Speedster
Judge Dredd
Alone in the dark 3
MDK
Diablo
Alien Trilogy
Fifa 97
Rebel Assault 2
Le cauchemar de PPD
Etc...

Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn).
Conformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. - Créa ACTIV POLLEN

*dans la limite des stocks disponibles

de champ, des effets de lumière, des sensations délicieuses d'espace et de vertige, un peu comme dans les meilleurs Doom-like. Les combats utilisent encore le même système que Daggerfall : souris plus clavier, les deux mains occupées, tant pis, je me gratterai demain. Notable différence cependant, les sorts peuvent être associés à des abréviations clavier que le joueur peut choisir. Enfin, il est possible de se taper la discute avec tous les monstres, même si le vocabulaire de certains se limite à des "hrgrgrgraaaa" explicites mais peu articulés. Ces dialogues se déroulent suivant un schéma de questions/réponses prédéfini : on a le choix entre quelques phrases, le protagoniste répond selon son humeur, une nouvelle série de réponses vous est proposée et ainsi de suite jusqu'à ce que le dialogue prenne fin. On peut ainsi obtenir de tout monstre ou personnage différentes informations, des objets, mais aussi qu'il fuie ou se rende. Il semble donc que, par rapport à Daggerfall, Battlespire aille plus loin dans la dimension aventure.

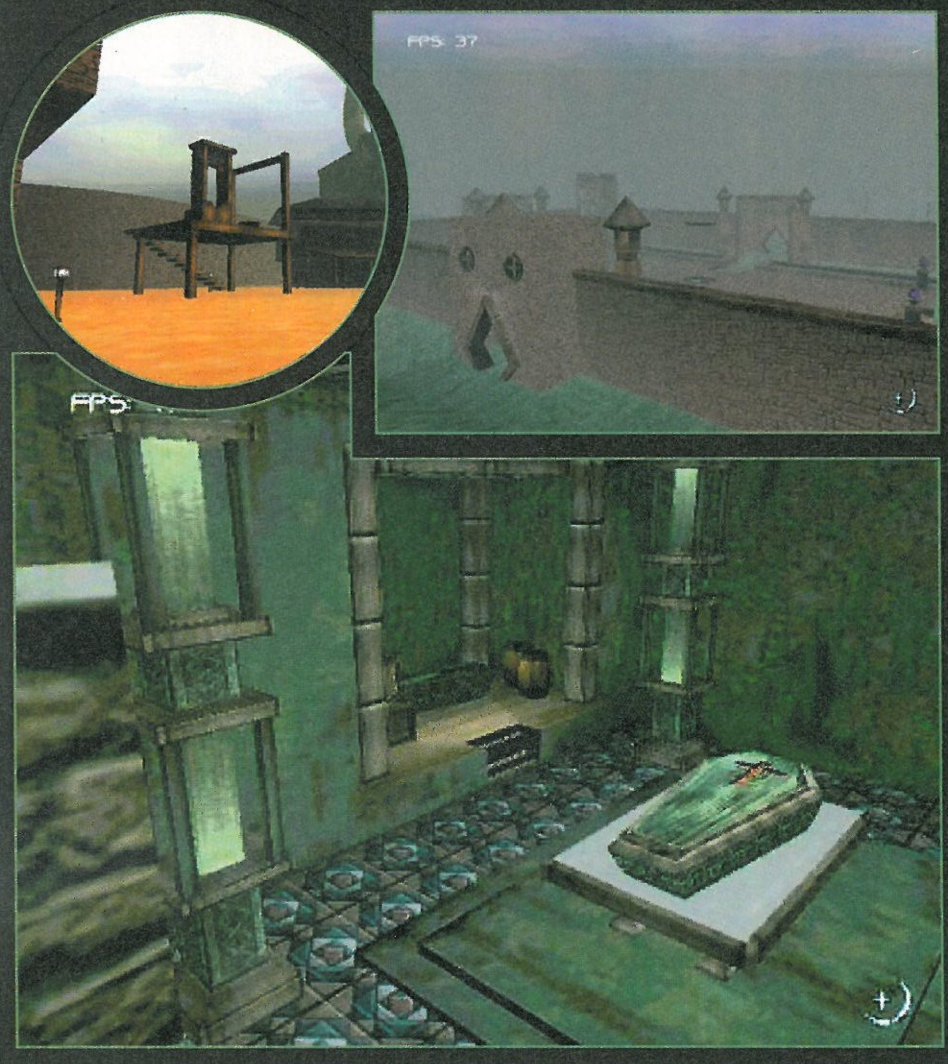
Mais la grande nouveauté sera le mode multijoueur (malheureusement désactivé sur ma bêta). Il sera possible de savourer Battlespire entre amis, que ce soit pour partir en groupe à l'aventure (avec évidemment la possibilité de sauvegarder les parties multijoueur) ou pour s'affronter, exactement comme dans un Doom-like, en deathmatch ou en équipe. Que sera donc Battlespire ? Plus qu'un Daggerfall, moins qu'un The Elder Scroll III : probablement un très beau jeu en attendant le monstre que promet d'être Morrowind.

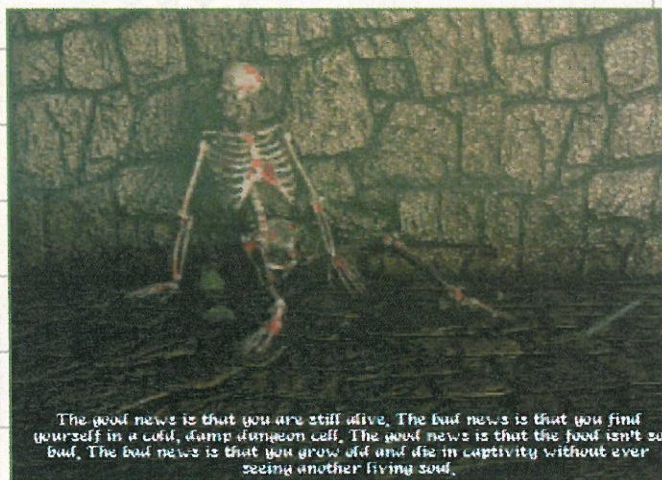
monsieur pomme de terre

** Argh, que cette expression anglaise est difficile à traduire en français ! Entendez par "role playing" l'implication du joueur dans son personnage, et le champ de liberté qui lui est donné dans ses interactions avec l'univers et les autres personnages.*

TROIDÉHÈFIX

Battlespire sera accéléré spécifiquement pour la carte 3Dfx. Mais il tourne en session DOS sous Windows, et ne passe donc pas par les drivers Direct3D. Ça signifie qu'en principe, seules les cartes compatibles 3Dfx bénéficieront de l'accélération.





L'interface des combats est (sur ma bêta) parfaitement similaire à celle de Daggerfall. Pourquoi s'en plaindre ? Elle était excellente. On manie l'arme à la souris et on se déplace au clavier. Les manchots tirent la tronche, les pingouins s'en foutent. ▶







Un temple. Cliquez sur ces cristaux bleus pour remonter au maximum vos points de vie et de magie. Après utilisation, vous rencontrez son gardien, un démon fort sympathique qui, pour la peine, m'a buté. ▶



l'espace multimédia

Maintenant, le vendredi c'est souris...

PLUG'IN : 20H - 22H

les INTERNAUTES prennent la PAROLE : 22H - 24H

et tous les jours, PLUG'IN EXPRESS : 20H

ARNAUD CHAUDRON

FRANCIS ZEGUT

RTL

www.rtl.fr

VERSION ORIGINALE





OUVERTURE DU MAGASIN DELTAROM PARIS, 81, RUE D'AMSTERDAM, ENTIEREMENT CONSACRE AUX CDROM ET AUX JEUX VIDEO NEUFS ET D'OCCASIONS.

Nouvelle adresse VPC : DELTAROM - 81, Rue D'Amsterdam - 75008 PARIS

ACCESSOIRES

CH F16 COMBAT STICK . 545 F	CH PEDALS .... 495 F	FLIGHT LEADER 3D + jeu Tie	ThrustMaster F16-FLCS . 1.050 F
CH F16 FIGHTER STICK . 795 F	CH PRO PEDALS........ 795 F	Fighter Collector .... 349 F	ThrustMaster Volant T2 ... 990 F
CH F16 FLIGT STICK.... 395 F	CH THROTTLE .... 695 F	SIDE WINDER 3D PRO ... 395 F	Thrust. Volant T2 + jeu... 1.090 F
CH FORCE FX......... 1.190 F	CH PRO THROTTLE..... 895 F	Side Winder GamePad 3D. . 285 F	ThrustMaster Volant F1GP. 695 F
CH FORCE FX + Jet F3. . 1.349 F	CH VIRTUAL PILOT..... 495 F	Squadron Commander .... 690 F	ThrustMaster TOP GUN... 335 F
CH GAME CARD 3 ...... 295 F	CH VIRTUAL PILOT Pro . 795 F	ThrustMaster ACM Card . . 295 F	Volant+Pédalier Mad Catz . 545 F

CARTE ACCELERATRICE 3DFX

MAXI GAMER 3DFX .... 1.049 F	MONSTER 3DFX................ 1.249 F
MAXI GAMER 3DFX + POD ...... 1.090 F	MONSTER 3DFX + JEUX......... 1.389 F

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 99 F

11 TH HOUR VF	CYBERIA 2 VF	INCA 2 VF	Realms of Haunting VF	THE DIG VF
Accross the Rhine NF	DARK FORCES VF	LARRY 5 VF	ROAD RASH NF	TIE Fighter Collector
AFTER LIFE VF	Daedalus Encounter VF	LANDS OF LORE VF	SCREAMER VF	TIME COMANDO VF
ASCENDENCY VF	Destruction Derby NF	LIGHTHOUSE VF	Sensible world soccer vf	TOONSTRUCK VF
Beneath Steel Sky VF	DUKE NUKEM 3D	LOST EDEN VF	Sherlock Holmes 2 VF	Torin's Passage VF
BATTLE ISLE 3 VF	DUNE 1 & 2 VF	MAGIC CARPET 2 VF	SILENT HUNTER VF	ULTIMA 8 VF
BIOFORGE VF	Dungeon Master 2 VF	MANIC KARTS NF	SILENT THUNDER VF	VIRTUAL SNOOKER
Burried in Time VF	Fantasy General VF	NAVY STRIKE NF	Simon le Sorcier 2 VF	WARCRAFT NF
CIVIL WAR VF	FIELDS of GLORY VF	NORMALITY VF	SPACE HULK 2 NF	WARHAMMER VF
Civil War General VF	FLIGHT Unlimited VF	OLYMPIC GAMES	STEEL PANTHER VF	WARWIND VF
COLONIZATION VF	FULL THROTTLE VF	OLYMPIC SOCCER	SU-27 FLANKER VF	X-WING COLLECTOR
CONGO VF	HARDLINE VF	OTHELLO VF	TEK WAR VF	YAHTZEE VF
Conquest New World VF	Heroes Might Magic vf	Panzer General II NF	Terminal Velocity NF	Z VF

PC CDROM 79 F

DISCWORLD VF
CYBERMAGE NF
HERETIC SHADOW NF
HI-OCTANE VF
INDY 4 VF
LAST DYNASTY VF
MONKEY ISLAND 2 VF
Police Quest 4 VF
REBEL ASSAULT VF
SAM & MAX VF
ShockWave Assault NF
SPACE QUEST 6 VF
Under A Killing Moon VF

JEUX PSX

	Micro Machine 3V.... 349 F
	MONOPOLY ....329 F
	MOTO RACER...... 349 F
ALERTE ROUGE.... 369 F	NUCLEAR STRIKE. . 349 F
Command & Conquer. 369 F	ODD WORLD....... 369 F
COOL BOARDERS . . 365 F	RAPID RACER...... 349 F
CROC .... 349 F	RESIDENT EVIL DC . 355 F
Destruction Derby 2 . . 299 F	STREET FIGHTER EX
EXPLOSIVE RACING 329 F	PLUS ALPHA .... 369 F
FIGHTING FORCE . . 349 F	SOUL BLADE....... 359 F
FORMULA ONE 97 . . 369 F	TOBAL N° 1 .... 249 F
LEGACY OF KAIN . . 299 F	V-RALLY.......... 369 F
I.S.S. PRO .... 349 F	WARCRAFT 2....... 349 F

NOUS REPRENONS CASH OU PAR BON D'ACHAT VOS JEUX VIDEO SUR CDROM PC, PLAYSTATION ET NINTENDO 64.

NINTENDO 64

CARTE MEMOIRE 256 Ko	99 F
I.S.S. 64	499 F
KILLER INSTINCT GOLD	499 F
LYLAT WARS + VIBREUR	499 F
MARIO KART 64	399 F
MORTAL KOMBAT TRILOGY ...	499 F
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	499 F
PILOT WINGS	399 F
STAR WARS	499 F
SUPER MARIO 64	399 F
TOP G-RALLY	549 F
TUROK	549 F
WAVE RACE	399 F

BETA VERSION



Notre moine arrivant dans ce petit village. Admirez la longueur de son gros gourdin ▶





▲ La crypte des Princes-Démons: un lieu inquietant decoré comme un chateau germain ou le monstre et la liche pullule.

HellFire

HELLFIRE EST LA DEUXIÈME RÉALISATION DE L'ÉQUIPE DE SYNERGISTIC, SOCIÉTÉ ACQUISE PAR SIERRA EN 1996 ET QUI POSSÈDE, À SON ACTIF, LE DÉVELOPPEMENT DE QUELQUES JEUX MYTHIQUES SUR APPLE II COMME APVENTURE TO ATLANTIS OU CRISIS MOUNTAIN. DEPUIS LORS, SYNERGISTIC A PRODUIT, POUR SIERRA, L'EXCELLENT BIRTHRIGHT, ET C'EST À CETTE SOCIÉTÉ ENCORE QUE L'ON DOIT LA PREMIÈRE EXTENSION DU JEUNE MAIS POURTANT MYTHIQUE DIABLO.

▼ Le nid, un imbroglio architectural où l'affichage du plan ne sera pas de trop.



La suite de Diablo étant annoncée chez Blizzard Entertainement l'année prochaine, il semble raisonnable de penser que ce data-disk sera la seule extension qui verra le jour pour ce hit des hits du jeu de rôles/action. Avec plus de 750 000 copies vendues, Diablo s'est bien vite propulsé à la tête des best-sellers grâce à l'astucieuse création d'un serveur dédié de jeu en réseau : Battlenet. Pourtant, à la grande déception de nombre de fanatiques du titre, Hellfire ne pourra pas être utilisé pour couper les oreilles de ses petits camarade en mode online.

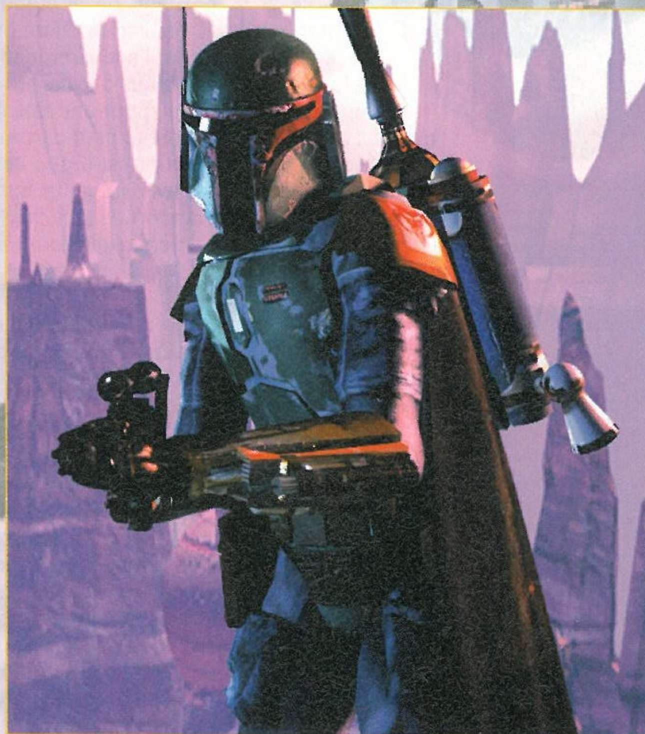
Malgré ce fait, l'équipe de développement nous a tout de même concocté une superbe extension, qui, sans renouveler totalement le gameplay, m'a tout de même fait passer quelques dizaines d'heures de plus dans ces souterrains effrayants.

On recommence tout à zéro

Dans le premier volet de cette saga, le courageux aventurier s'est vu obligé de descendre dans les ghettos souterrains afin de rétablir la paix. C'est ainsi que, mué par un vague sentiment de vengeance, vous avez été obligé d'effectuer quelques centaines d'allers et retours dans les boyaux de la terre pour assouvir vos plus bas instincts sanguinaires avec l'excuse redoutable de faire tout ceci pour la bonne cause.

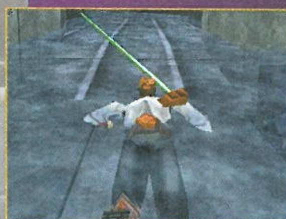
Après des périples d'une incroyable violence, le joueur récoltant assez d'objets magiques pour tenir un stand pendant dix ans à la foire de Paris, devra combattre Diablo, une créature effrayante et superbalèze qu'il détruira (enfin je l'espère pour vous, sinon le jeu n'aurait pas été rentabilisé) à l'aide de sa fidèle dague, épée, masse d'armes, tronçonneuse (rayez les mentions inutiles).

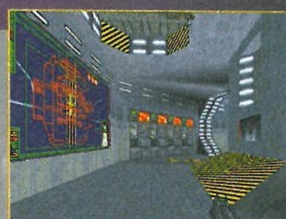
ABONNEZ-VOUS
DÈS AUJOURD'HUI À
joystick
ET RECEVEZ LE FABULEUX JEU
JEDI KNIGHT

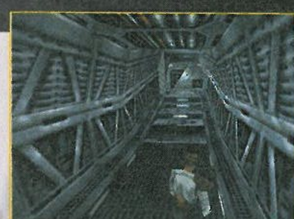


11 numéros de Joystick	418 F
+ Jedi Knight (PC CD-Rom)	399 F
Soit un total de	~~817 F~~
Pour vous seulement	499 F

soit 318 F d'économie !







OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie, accompagné de votre règlement à : JOYSTICK • TSA 90222 • 92887 Nanterre Cedex 9. ST 117

Oui je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus Jedi Knight (sur PC CD-Rom) pour un montant de 499 F seulement au lieu de ~~817 F~~.
Je réalise ainsi une économie de 318 F, soit plus de 38 % de réduction.

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

- ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
- ❑ Carte bancaire N° Expire le ____ / ____

Signature

NOM ____________________

PRÉNOM ____________________

ADRESSE ____________________

____

CODE POSTAL ________ VILLE ____________________

PSEUDO ____________________

(à créer sur le 3615 JOYSTICK avant de renvoyer votre coupon afin de profiter du 3614 JOYSTICK.)

Offre valable deux mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joystick au prix unitaire de 38 F, et le jeu Jedi Knight au prix de 399 F + 13 F de frais d'emballage et de port. Délai de livraison de votre jeu : 4 semaines après réception de votre premier numéro.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.



▼ Nos amis les nouveaux mostres, ici des trucs rouges projetant des boules de feu, rouges elles aussi.



VOICI TON NOUVEL AMI

Pour vous aventurer dans les eaux marécageuses qui abritent tant de nouveaux dangers, les developpeurs de Hellfire ont prévu une... tenez vous bien, une nouvelle classe de personnage. Le moine, descendant en ligne directe d'un personnage créé pour AD&D (le jeu de rôles sataniste), est un astucieux compromis entre un magicien, un voleur et un guerrier. Oui, rien que ça ! cette nouvelle profession est un melting-pot détonnant de force et de dextérité, avec une petite pointe de pouvoirs des arcanes qui n'est jamais inutile dans des expéditions spéléologiques à risques. Ce dernier restera dans les annales de Diablo (aïe !) comme le personnage le mieux équilibré, et cela sans que ça altère la difficulté du jeu. Les mouvements circulaires avec son gros bâton permettront à ce champion de la lutte au corps à corps, à un niveau raisonnable, de venir à bout de hordes de squelettes et de quelques autres trucs moins cools. Ce kwen chon caine des sous-sols est aussi doté d'une extraordinaire résistance aux dégâts, d'une connaissance grave des arts martiaux, et de plus il sentirait beaucoup moins sous les bras que les autres - du moins c'est ce que la rumeur prétend.



DE NOUVEAUX CHIEURS

Vingt-trois nouvelles créatures - pas une de moins - ont été implantées dans le donjon comme autant de paramètres mobiles. Nombre d'entre elles ont pour dénominateur commun une extrême puissance et la possibilité de se dissimuler habilement dans les recoins d'ombre pour mieux vous foncer dessus après. Parmi celles-ci j'ai fait la connaissance de la liche, bien connue des amateurs de RPG, qui se trouve être à la fois un mort vivant et une fanatique du lancement de boules de feu. Parmi nos autres nouveaux potes, on recensera le psychorb, sorte de monstruosité lovecraftienne tentaculaire qui elle aussi possède des pouvoirs venant des arcanes. Pêle-mêle, on rencontrera dans les couloirs une nouvelle sorte particulièrement nocive de scorpion géant, une espèce de phacochère dentu et un individu déjà mort arborant une pelle, peut-être celle du gars qui l'a déterré. Le graphisme de toutes ces horreurs est superbe, et les animations vraiment bien foutues. Un plaisir indissimulable.

Hellfire : avant tout, une histoire de vengeance familiale

Hellfire commence quelques heures après la fin du massacre, car on ne chôme pas dans le monde de Blizzard. Juste après avoir éliminé le gros méchant, on apprend que ce dernier, souffrant visiblement d'un problème grave au niveau de l'encadrement de ses employés, s'est vu obligé d'exiler un bellâtre au doux nom de Na-Krul, pour une raison qui ne m'a pas été précisée (probablement parce que cela ne me regarde pas). Toujours est-il que cet ancien lieutenant est encore dans les parages et que, par un manque de bol évident, la mort de son chef vient de le libérer du grand vide interstellaire où il était jusqu'alors détenu.

Le monde du dessus n'a pas changé d'un iota, les mêmes personnes seront toujours au même endroit, mais pourront vous donner de nouveaux renseignements quant à la saga qui vous attend, et vous proposer de nouvelles quêtes.



LES ÉPICENTRES DU MAL

Surtout ne croyez pas que les décors de ces tout nouveaux donjons sont restés inchangés, que les gars de chez Synergistic ont utilisé les mêmes sprites ou les mêmes textures pour bâtir leurs ouvrages en deux temps trois mouvements. Nous allons nous trouver immergés dans des contrées à l'esthétique bien étrange et aux ombres inquiétantes. L'un des deux nouvelles ouvertures sur les enfers, le "Nid", semble être le chef-d'œuvre de l'architecture insectoïde avec ses reflets brunâtres et ses recoins non euclidiens qui semblent avoir été designés par H.G. Giger lui-même. Ici, chaque pan de mur semble renfermer des ruches contenant des horreurs toutes prêtes à vous sauter à la gueule. Quand à l'autre lieu contenant les engeances infernales, il est bâti avec un agencement relativement classique, mais aussi avec de somptueux décors et une très belle palette de couleurs tirant sur le gris. D'autre part, il est parsemé de ruisseaux de lave et contient de nombreuses sépultures de on ne sait quoi ainsi que des statues grotesques.

C'est drôle, mais il m'a rappelé les bons vieux plans de châteaux abandonnés que pomme de terre dessinait maladroitement lorsqu'il dirigeait une de nos sessions bi-hebdomadaires de jeux de rôles, il y a onze ans.



HellFire est plus qu'un simple add-on.

Historique du massacre

En allant vous balader dans le cimetière, vous trouverez une nouvelle entrée dans une crypte ; et si votre humeur de fêtard-né vous mène dans les parages du petit pont de bois que l'on franchit pour se rendre chez la sorcière, vous pourrez trouver une autre antre tout aussi inquiétante. Bien entendu, les autres repères du Mal (Chapelle, Hell's crack, etc.) sont toujours ouverts, à bon entendeur.

Parmi les quelques petits ajouts au gameplay, on retiendra un mode qui semble faire avancer le personnage d'une façon plus rapide. L'interface reste, quant a elle, inchangée, et le principe du jeu de base n'est en rien altéré.

Hellfire semble posséder tout ce qu'il faut pour faire un excellent add-on, malgré l'impossibilité de pouvoir jouer en réseau ; ce qui est peut-être d'ailleurs une bonne chose puisque nous le savons tous, l'Enfer, c'est Battlenet.

Bob Arctor

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	DIABLO-LIKE
ÉDITEUR	SIERRA
DÉVELOPPEUR	SIERRA/SYNERGISTIC
SORTIE PRÉVUE	DÉCEMBRE

Preview

ARCADE/AVENTURE
PC CD-ROM
EDITEUR ACCLAIM
DÉVELOPPEUR IGUANA
SORTIE PRÉVUE DÉC.



▲ La carte en surimpression est bien pratique pour se retrouver dans les gigantesques niveaux du Monde perdu. Heureusement, car Turok abuse un peu du brouillard.



Turok Chasseur de dinosaures





▲ Quand ce dino ouvre sa grande gueule, ça pue presque autant que quand Bob revient du Mac Do.

Turok:chasseur de dinosaures s'inspire d'une BD des années 50. Vous incarnerez un guerrier indien surpuissant, capable d'affronter au coutelas de terribles velociraptors. Un peu comme Ghandi, tenez. En tant que premier enfant mâle de la tribu, la coutume vous a désigné comme le Turok, le protecteur. Et c'est pas un cadeau. Des portes ont été ouvertes dans une autre dimension du temps et de l'espace, le Monde perdu, un monde anachronique habité par des monstres préhistoriques, des aliens et plein d'autres super-méchants mégalos. Votre mission : empêcher Billou de reconstituer le Chronosceptre, une relique séculaire qui donne à son propriétaire la maîtrise du continuum spatio-temporel. Et après, il ne faudra pas vous étonner de l'extinction des dinosaures. Bande de sagouins !

Turok a été développé par Iguana pour Acclaim. C'était l'un des premiers titres valables sur console Nintendo 64. Avec l'arrivée des cartes accélératrices 3D, il était tentant de le porter sur PC. Et au vu de cette preview, l'adaptation n'a pas été bâclée. Shoot en vue à la première personne, Turok se distinguera principalement par une réalisation à la page. Les ennemis, tout d'abord, qui avancent en louvoyant et meurent dans des pantomimes grotesques. Les armes, ensuite, nombreuses (quatorze) et variées (arc, fusil d'assaut, accélérateur de particules...) donnant lieu à de superbes effets pyrotechniques. Enfin, la modélisation et l'animation des personnages qui ne feront pas pâle figure face aux plus récentes productions. Bref, même si ce n'est pas la coutume de donner un avis dans les pages de previews, on ne devrait pas se tromper en affirmant que Turok sera fort bien réalisé, malgré un champ de vision un peu réduit à cause d'un brouillard persistant. En fait, ce brouillard est un héritage de la version N64. Les programmeurs ont en effet pallié le manque de mémoire en limitant la profondeur des décors.

Iansolo







Gruuuiiiik ! Gruiiik ! En chassant le marcassin (et autres animaux sauvages), vous pourrez récupérer des points de vie.

Preview

COMBATS TEMPS-RÉEL
PC CD-ROM
ÉDITEUR BMG INTERACTIVE
DÉV. MAK TECHNOLOGIES
ET ZOMBIE VR
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE



Spearhead

Ce siècle a vu s'imposer la suprématie du char dans les batailles au sol. La plupart des armées le considèrent aujourd'hui comme le fer de lance de leur division blindée. Spearhead vous propose de prendre le commandement d'escadrons de chars dernier cri pour un remake de la guerre du Golfe. À bord d'un IM1 Abrahms, vous devrez vous battre en temps réel dans les dunes du désert. Les missions vous offriront de multiples variations, que vous soyez seul ou à plusieurs. Un éditeur de niveaux vous permettra même de créer vos propres cartes. Espérons que la simplicité et la vraisemblance des combats seront de mise.

Kika

Preview

WARGAME
PC CD-ROM
ÉDITEUR EMPIRE
DÉVELOPPEUR TALONSOFT
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE



C'est le tour de l'Allemand. Y en a marre, c'est toujours le tour des Allemands (du moins une fois sur deux) ! ▶



Eastern Front

Rompant avec leur traditionnel moteur graphique utilisé pour toute la série des "Battleground machin", les grognards de chez TalonSoft ont mis au point un nouveau concept de jeu qui, tout en gardant un système de tour par tour, offrira, à l'œil bovin et fatigué de l'amateur de wargames, de superbes animations tant dans les déplacements de ses troupes que lors des affrontements. Reprenez votre souffle, j'ai mis un point au bout de la phrase. Eastern Front va se dérouler, comme son nom l'indique, dans les steppes glacées où les Rouges et les boches pullulèrent lors du dernier grand bal des pompiers organisé dans la proche banlieue de Stalingrad.

Eastern Front vous permettra de prendre le commandement de soldats russes engoncés dans leurs grosses doudounes en peau de rat, ou, si vous avez une mentalité de perdant, de vous déguiser en soldat vert de gris pour tenter d'envahir ce pays aux ressources pétrolifères énormes. Les habitués du wargame trouveront tous les ingrédients propres à ce genre de jeu : ligne de vue, gestion du moral, contrôle de la phase de ralliement, anchois, tomates, répartition des points d'action (mon Dieu que j'ai faim !) et un terrain de jeu à proprement parler, superbe.

On trouvera, dans Eastern Front, un jeu de campagne et une multitude de scénarios tous plus imaginatifs les uns que les autres. Par exemple, vous pourrez attaquer des unités ennemies. Bon je plaisante, ce wargame a l'air vraiment chouette, et il vous proposera aussi un très bon éditeur de scénarios où il fera bon piocher dans une gigantesque base de données pour constituer une armée digne de ce nom.

Bob Arctor



▲ Je ne comprendrai décidément jamais rien à l'architecture slave.





◀ Vingt-trois nazis se dissimulent dans cette image, aidez le gentil dessinateur à... Bon !

Playstation
Parappa the Rapper
Formula 1 97
Odd World
War Gods
Mass Destruction
Nuclear Strike
Transport Tycoon
The Lost World
Rage Racer
V-Rally
Warcraft II
Independence Day
Exhumed
Wing Commander IV
Rally Cross
SoulBlade
etc...

P C
Total Annihilation
Conquest Earth
Titanic
Imperium Galactica
Need for Speed 2
Jonah Lomu Rugby
3D Ultra Minigolf
Pyst
ToonsTruck
Toutankhamon
Les Impressionnistes
Petit Larousse
etc...

3617 GRATCD

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur **3617 GRATCD**

C'est très simple et efficace

Composez **3617 GRATCD** sur votre minitel, indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés, sans frais de port, vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*.

- **PAS DE CHEQUE**
- **PAS DE CARTE BANCAIRE**
- **PAS DE PAIEMENT DIRECT**

La Sélection des Meilleurs CD
Jeux, Culturel, Musique, Encyclopédies, Ludo-éducatifs, Utilitaires, etc...

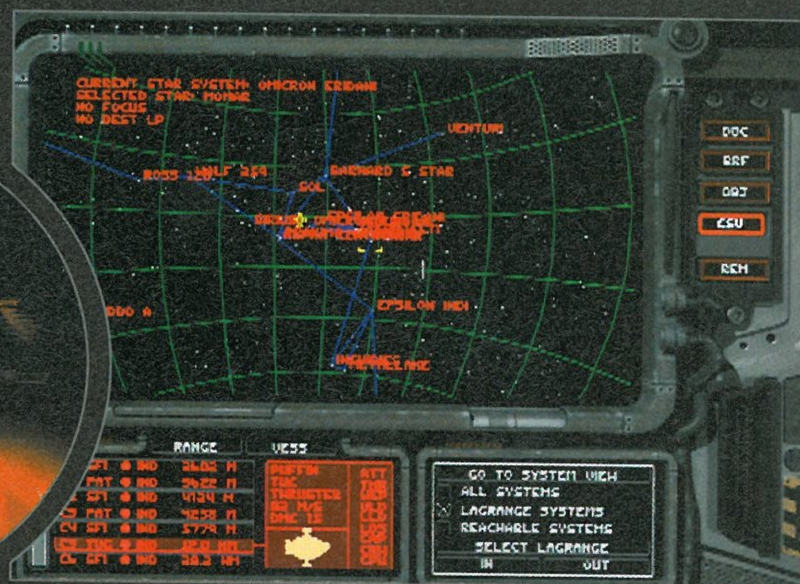


* Temps de connexion variable selon l'article

Preview

ACTION
PC CD-ROM
EDITEUR OCEAN
DÉV. PHILIPS MEDIA GAMES
SORTIE PRÉVUE DÉC.





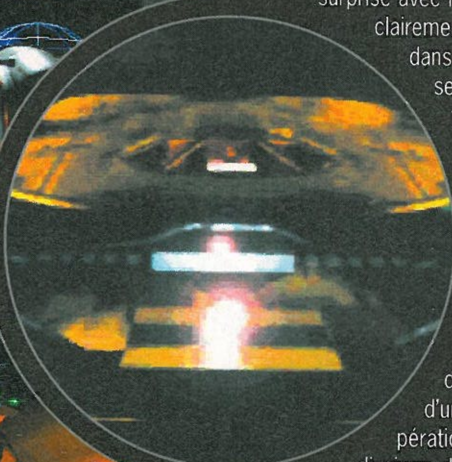


I-War



▲ Comme d'habitude, vous n'échapperez pas aux missions d'entraînement.

Je ne sais pas pour vous, mais moi j'ai toujours rêvé d'incarner Albator. Pas Capitaine Flamme (quelle tanche, celui-là !), pas Actarus (mon héros, pourtant), nan, Albator. Ah ça, il fallait le voir commander son gros vaisseau avec son sabre rétractible, et renvoyer ces saloperies de silphydes à leur fourneaux. Pas de doute, c'était un monsieur, ce type-là. Bon, qu'est-ce que je voulais dire, déjà. Ah oui, j'avais préparé une intro vachement pro, dynamique et jeune, comme j'ai appris à le faire à l'ESCOMEFAPANPE, l'École de commerce que j'ai failli faire. Ah, ça y est, je l'ai (vous allez voir, ça en jette). Ça commence là : Alors que tout le monde bave comme des enragés sur les images de Wing Commander Prophecy, Ocean nous la joue outsider et a bien l'intention de créer la surprise avec I WAR. Ce space-opera a effectivement clairement décidé de barboter sans complexes dans la baignoire de la célèbre saga, et semble s'en être donné les moyens. En tant que capitaine d'un vaisseau spatial de combat intergalactique et sidéral, vous allez lutter contre une rebellion d'hommes et de femmes épris de liberté. Eh oui, pour une fois vous êtes dans le camps des salauds. Tant pis pour le trip Albator, ça sera pour une autre fois. À bord du Dreadnaught, vous allez donc effectuer plus de quarante missions, apparemment d'une grande variété. Cela ira de la récupération de votre bâtiment parmi des dizaines de débris spatiaux (le poste de commande peut être désolidarisé de l'appareil), à la destruction d'une station spatiale grâce au largage d'un cargo sur cette dernière, sans oublier les sempiternels combats mano à mano. Toutes ces missions sont illustrées par de nombreuses séquences cinématiques. Mais à la différence des Wing Commander, elles ne durent pas trois plombes à chaque fois. Bien que vous soyez le capitaine, il vous sera néanmoins possible de changer de poste et de passer à la tourelle de tir, à la navigation ou bien encore au terminal des

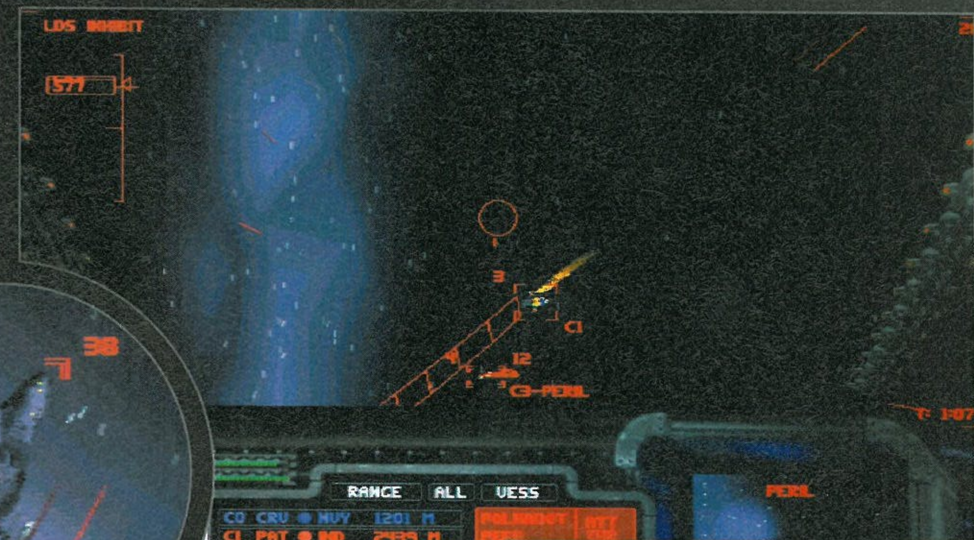




▲ Le moteur 3D d'I WAR semble plus que prometteur, notamment au niveau des effets de lumière.

◀ Le poste de pilotage est également en 3D.



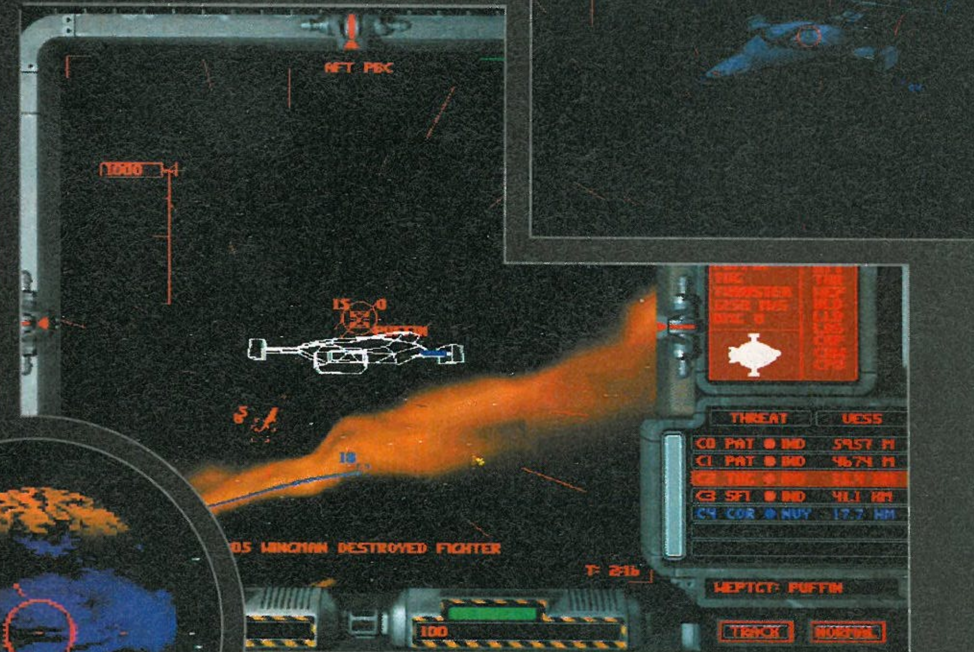


◀ *Vous voici au poste d'Albator, à savoir celui de capitaine du Dreadnaught.*

avaries (cette dernière option devrait d'ailleurs rappeler pas mal de bons souvenirs aux vétérans de Sundog). Tout ce que l'on peut vous dire, à l'heure actuelle, c'est que I WAR semble plus que prometteur et est apparemment de taille à venir bousculer le monopole de Wing Commander. En effet, le moteur 3D semble respirer la santé (effets de lumière sidérants, dégradés et textures incroyables, le tout relativrement speed), et les scènes cinématiques sont particulièrement belles. J'suis dégoûté pour Albator, quand même.

Fishbone

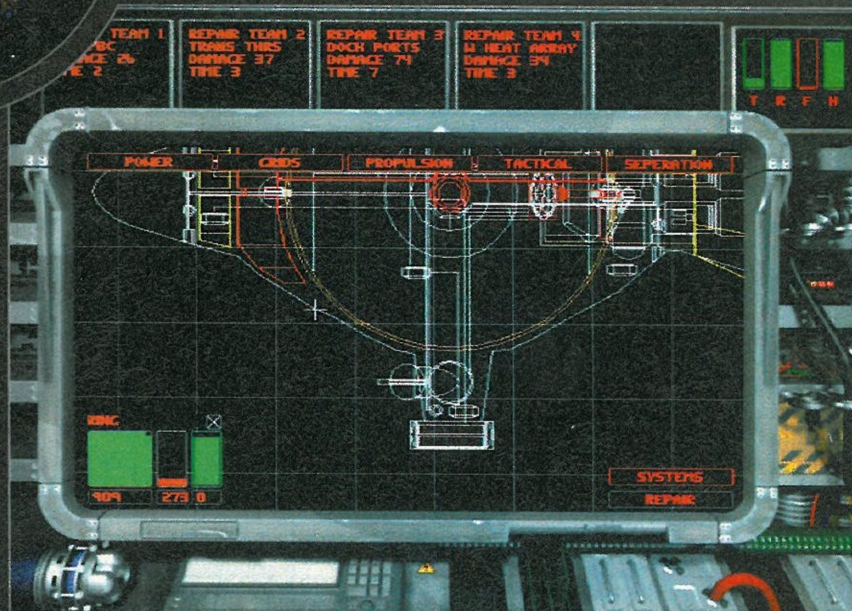




Vous pouvez à tout moment changer de fonction au sein de l'équipage. ▼



Monsieur Scott n'a qu'à bien se tenir. ▼



Ocean nous la joue outsider et a bien l'intention de créer la surprise.

BETA VERSION

LES COPAINS DE S.S.I SE SONT REMIS AU TRAVAIL. DEUX ANS APRÈS LA SORTIE DE PANZER, ILS NOUS PONDENT UN NOUVEAU SYSTÈME DE JEU AU GRAPHISME ÉBLOUISSANT ET À L'INTERFACE ENCORE PLUS ÉVIDENTE, TOUT EN AMÉLIORANT LE RÉALISME. QUI L'AURAIT CRU ?



La qualité graphique des cartes n'enlèvera pas une très bonne gestion des obstacles naturels. ▼

Opération Panzer



Dans l'histoire du jeu vidéo, le premier volet de Panzer General est sans doute le titre qui a le mieux attiré le grand public avide de wargames. Grâce à son interface très graphique à l'utilisation évidente, et à ses mouvements de jeu d'une simplicité enfantine, Panzer donne une leçon à un système de jeu habituellement austère et réservé à un public d'initiés.
Opération Panzer a vraiment fait peau neuve en représentant, sur un axe isométrique, une trentaine de cartes d'un réalisme extrême. À tel point, qu'on pourrait se demander si elles n'ont pas été réalisées avec des maquettes, puis photographiées et retravaillées. Malgré cette débauche d'esthétique, la représentation des champs de bataille n'en demeure pas moins fort utile : les obstacles naturels ralentissent la progression des troupes, les routes sont tout à fait fonctionnelles et malgré tout cela, si l'on choisit de faire apparaître la grille des hexagones, tout vient se coller là ou il faut, comme par magie. On remarquera de même un niveau de détail semblable pour les cartes aux belles textures et aux cités joliment détaillées. En Norvège, les teintes de la palette graphique seront déclinées dans des tons variant du blanc au gris, et en Espagne, tout prendra une jolie lueur orange. Les unités modélisées en 3D viennent évoluer dessus avec bonheur, sans toutefois se fondre totalement dans le décor.



Une question d'intelligence

L'intelligence artificielle semble elle aussi avoir été grandement améliorée : l'ennemi tente maintenant des percées astucieuses parmi les lignes de défense. Et le simple fait que l'on se trouve, par un choix scénaristique, en position d'assiégeant n'empêchera plus l'adversaire d'essayer de vous reprendre des objectifs de victoire laissés dégarnis vers l'arrière. On remarquera quelques autres petites nouveautés croustillantes dans ce nouveau volet (qui est d'ailleurs plus un nouveau jeu) : un système d'évolution hiérarchique pour vos subordonnés, des renforcements plus évidents avec un choix de placement dans les villes des lignes arrières, des options accrues sur la carte tactique. Quelques unités ont été ajoutées, et il semble que les caractéristiques de nombre d'entre elles aient été passées en revue.
Opération Panzer ne devrait pas être en reste pour ce qui est du nombre de scénarios proposés : on dénombrera une énorme campagne principale et quatre autres d'une taille plus petite. Mais cette fois, on devrait pouvoir prendre indifféremment les commandes en se plaçant comme chef de l'un des quatre camps : allemand, américain, anglais ou russe pour l'une des quatre campagnes. On trouvera de même de nouveaux petits scénarios se déroulant à diverses époques de la Deuxième Guerre mondiale.

Blietzskrieg en rézo

L'une des améliorations majeures de ce jeu sera sans doute la possibilité de jouer à plusieurs. Pour finir, précisons qu'un éditeur de scénarios et - tenez-vous bien - d'unités, sera probablement inclus dans le jeu qui devrait pouvoir tourner sur une machine peu puissante.

Bob Arctor


▲ Une coutume tellement teutonne : la réquisition. Mais cette fois, tout se déroulera dans leurs propres rangs.


▲ Dans ce nouveau volet de Panzer General, l'ennemi défendra les villes prises comme s'il s'agissait de ses propres enfants.

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	WARGAME
ÉDITEUR	MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR	S.S.I.
SORTIE PRÉVUE	DÉCEMBRE

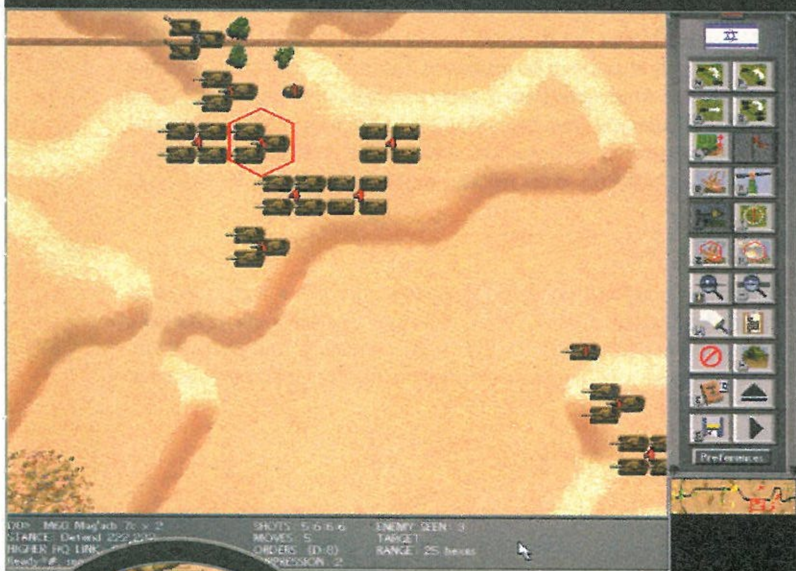
Preview

WARGAME
PC CD-ROM
EDITEUR S.S.I.
DEV. MINDSCAPE
SORTIE PREVUE DÉCEMBRE

Steel Panthers 3

Un an après la sortie de Steel Panthers 2, voici qu'on nous annonce Steel Panthers 3 (ben oui, du coup !), qui deviendra sans doute à son tour la nouvelle référence des jeux de guerre terrestres à l'échelle tactique. Au programme des festivités, on pourra trouver une nouvelle échelle hexagonale, six campagnes inédites incluant un Jihad et un engagement de l'OTAN. On y commandera un ensemble de forces de différentes nationalités. Dans le chapitre des ajouts au gameplay, on verra apparaître de nouvelles armes, une possibilité de revoir les batailles et un moteur de génération de batailles améliorées. À noter aussi une quarantaine de nouveaux scénarios.

Bob Arctor



L'encyclopédie des armes et armées sera entièrement mise à jour. ▼



GroS PlaN

Il approche. On a eu les apéros (Dark Colony), les entrées (Dark Reign) et même un premier plat (Total Annihilation), mais maintenant ça va être le tour du plat de résistance, le vrai : réservez vos week-end, faites chauffer les unités centrales, Starcraft est annoncé. Dernier point avant de recevoir - enfin ! - une version du jeu.

Par Ivan le fou



Starcraft



A l'approche du grand jour, Blizzard laisse filtrer des éléments du background. Bon, alors, brièvement, je vous résume l'histoire : il y a très longtemps, dans une galaxie très, très éloignée, il y a une race (avec un nom pas possible plein de consonnes et d'apostrophes), qui en a créé une autre (avec pas beaucoup de voyelles non plus). Mais elle était pas contente du résultat, alors elle en a créé une troisième (avec une seule voyelle et un «z»). Celle-là, elle a bouffé la première (celle avec des apostrophes, sa maman). Et maintenant, si je me souviens bien, elle veut bouffer la seconde et... euh, c'est vraiment important ?

DU CLASSIQUE

Autant vous le dire, les unités Terrans (les humains) fleurent bon le classique : le SCV (Space Construction Vehicle) sert à construire les bâtiments et ramasser les ressources. Les fantassins seront des Marines ou des Firebats, soldats d'élite façon «J'aime l'odeur du napalm». Dans le genre véhicules, nous savons qu'il y aura un transport de troupes spatial (le Dropship), suffisamment armé pour «sécuriser» lui-même son aire d'atterrissage, et un aéroglisseur charognard (le Vautour) qui récupérera les ressources abandonnées sur le champ de bataille. Comme nous vous l'avions déjà annoncé, certains bâtiments seront mobiles, c'est le cas du QG et des Casernes.

ON SORT LE VITRIOL

Les Protoss (des entités aux pouvoirs psioniques) sont peu nombreux, mais très puissants. On signale une caste de prêtres comprenant des Zealots, armés de «lames psioniques» (je suis sûr que ça fait mal), et des High Templars qu'on soupçonne de pouvoir contrôler les unités ennemies, tout simplement. Ah, j'oubliais : les Protoss font revivre leurs morts dans des armures cybernétiques monstrueusement puissantes. Il paraît qu'une fois mort, on craint peu la douleur...

ON DONNE DANS LE BIZARRE

Enfin côté Zergs (les insectoïdes mutants), c'est plus étrange : tout se fait à partir des Larves, qui mutent pour créer des bâtiments vivants ou des unités. Au-dessus, on trouve les Overlords, qui déterminent le nombre de larves qui sont pondues, mais qui sont également des transports et des radars. Côté combattants, la masse informe des Zerlings (sorte de chiens baveux) est épaulée par des Hydralisks qui ressemblent à des serpents dégénérés et quelques scarabées géants armés de pinces broyeuses appelés Ultralisks. Quant aux bâtiments, vous voulez même pas savoir : c'est rien que des couveuses de larves et autres horreures rampantes.

Aux dernières nouvelles, le jeu inclurait un éditeur non seulement de cartes, mais également d'unités et de scénarios. Bon, quand est-ce qu'on joue ?

Ivan le fou





Les Protoss mettent un point d'honneur à ne pas risquer futilement la vie d'un des leurs. Résultat : leurs unités sont peu nombreuses, mais puissamment armées et lourdement défendues.



GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
EDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR BLIZZARD
SORTIE PRÉVUE DECEMBRE

Abonnez-vous vite à un super tarif !

259 F au lieu de ~~418~~ F soit 159 F d'économie !

- Les tests des dernières nouveautés
- Les solutions des best-sellers
- Les dernières infos, bruits de couloirs...

+ 1 CD-ROM PC

rempli de démos, de patches, de mises à jour, de niveaux supplémentaires, de sharewares...

+ de 38 % de réduction

Bulletin d'Abonnement

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

JOYSTICK-TSA 90222-92887 NANTERRE CEDEX 9

○ Oui, je m'abonne pour 1 an (11 n°s) à Joystick pour **259 F** au lieu de ~~418~~ F soit **159 F d'économie.**

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick, par :

○ Chèque bancaire ou postal

○ Mandat-lettre

○ Carte bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration |_|_|_|_|

Signature (Impérative)

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Date de naissance : |_|_| |_|_| 19|_|_|

Ordinateur : .... Pseudo* : ....

(* à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)

ST115

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 N°s) : 1 570 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire.

Tarifs étrangers : sur demande au 01 44 89 41 15.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

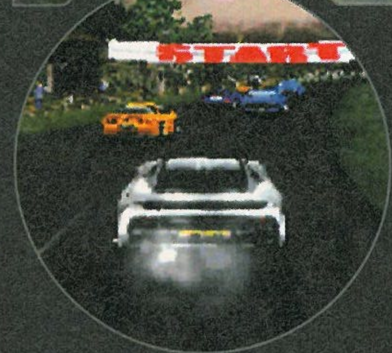
Preview

COURSE DE 'OITURES
PC CD-ROM
ED. ELECTRONIC ARTS
DÉV. ACCOLADE
SORTIE PRÉVUE DÉC.

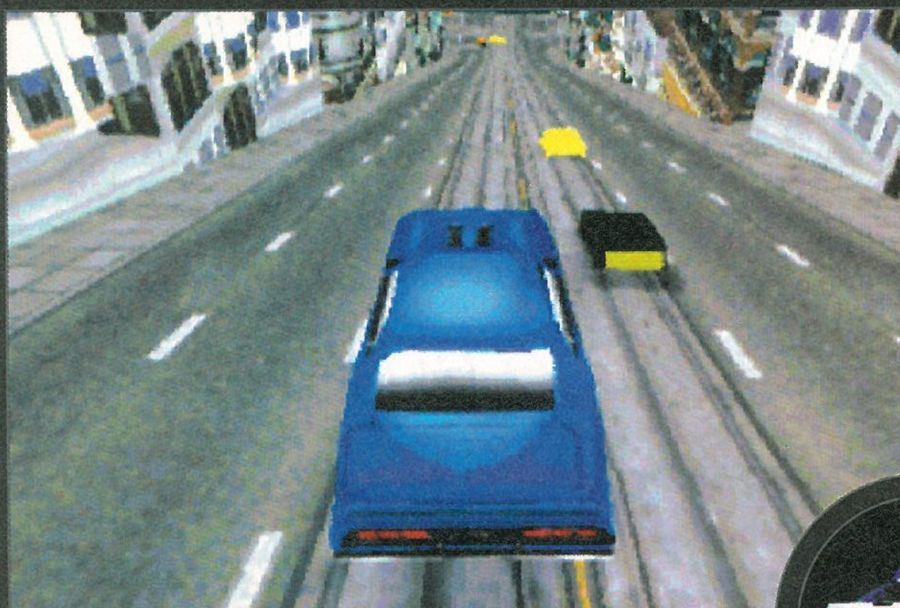

▲ Pour les puristes, il est inutile de préciser que la vue interne s'impose. Oh, le Lens flare. !


▲ Les effets graphiques incluent la pluie et la fumée.





TestDrive 4



Accolade a une certaine expérience des jeux de 'oitures orientés simulation. Sur Atari, déjà, on jouait à TestDrive. Non, non, ne niez pas, on vous a vus. Après le succès de Need for Speed, premier du nom, nos gars d'Accolade se sont dit que, nom de Dieu, eux aussi ils pouvaient faire une simu. de bagnole digne de ce nom. Beaucoup de "nom" et de "non" dans la phrase précédente, mais qu'importe. Ça s'appellera TestDrive 4, mais faites gaffe, les peintures sont encore fraîches.

Rompant avec la tradition des softs venus d'outre-Manche, TestDrive ne se cantonnera pas aux habituelles caisses british. On est carrément étonné de voir des modèles plus originaux comme des Pontiac, Chevrolet et autre Plymouth. C'est l'effet Interstate '76. L'intérêt du soft est de proposer un tableau de bord fidèle pour chaque véhicule, histoire de vraiment s'y croire. Accolade semble d'ailleurs porter un intérêt particulier à l'aspect esthétique de TestDrive 4. Les caisses sont bien modélisées, et les circuits (une dizaine) assez détaillés.

La version que nous avons eue entre les paluches était très lente en S-VGA, parce que non accélérée. Pour l'avoir vue au salon, nous savons qu'une version Direct3D et 3Dfx existe, ce qui ne sera pas du luxe pour réveiller les tas de pixels engourdis. Course unique, championnat, défi, coupe pitbull, coupe des maîtres, course de dragsters : les modes de jeu seront nombreux de chez nombreux. Si la maniabilité est au rendez-vous, TestDrive 4 pourra espérer se faire une place au soleil.

Iansolo



▲ Les rues de San Francisco, comme si vous y étiez.





COBRA

1966 SHELBY COBRA
ENGINE : 427ci 7.0 Liter
HORSEPOWER : 490 bhp
TRANSMISSION : 4-Speed Manual
WEIGHT : 2529 lbs 1147 kg
0-60 MPH : 3.5 s 0-100 KPH : 3.6 s
TOP SPEED : 187 MPH 301 KPH

HEMI Cuda

1971 PLYMOUTH "HEMI" CUDA
ENGINE : 426ci 7.0 Liter
HORSEPOWER : 425 bhp
TRANSMISSION : 3-Speed Manual
WEIGHT : 3400 lbs 1542 kg
0-60 MPH : 5.0 s 0-100 KPH : 5.1s
TOP SPEED : 175 MPH 282 KPH

SS Chevelle

1970 CHEVROLET CHEVELLE SS454 LS-6
ENGINE : 454ci 7.2 Liter
HORSEPOWER : 500 bhp
TRANSMISSION : 4-Speed Manual
WEIGHT : 3885 lbs 1762 kg
0-60 MPH : 4.4 s 0-100 KPH : 4.5 s
TOP SPEED : 184 MPH 296 KPH

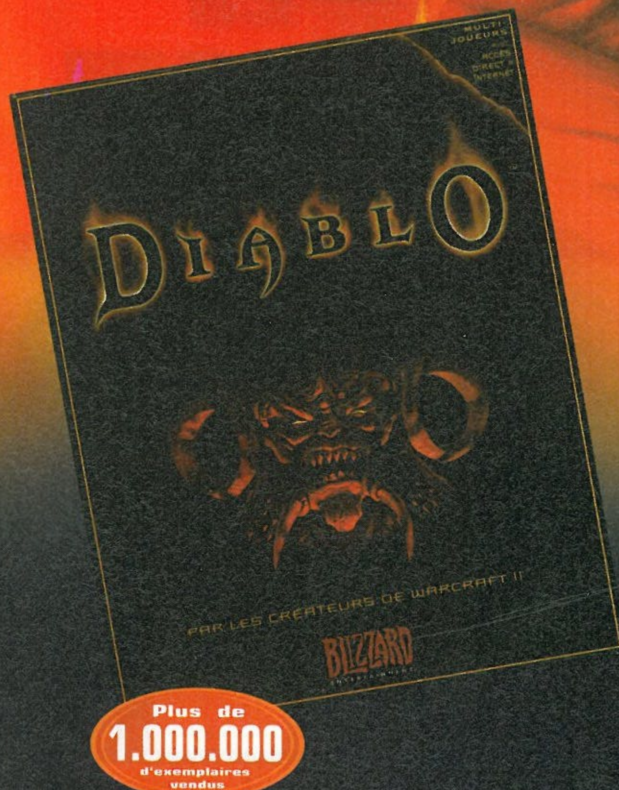
Un peu moins snob que Need for Speed, TestDrive incorpore des véhicules tout droit sortis d'un Interstate '76 : Dodge, Plymouth, Pontiac, en plus des sempiternels Jaguar ou TVR.

Rejoignez les 2.500.000

DIABLO™ :
Le Best-Seller
du Jeu de Rôle

Joystick 90% Megastar "Simplement parfait."
Gen4 ***** Or "Commencez ce jeu et vous ne pourrez plus décrocher."
PC Player Excellent "Diablo est un pur Chef d'œuvre !"
PC Team 97% Trophée PC Team
UJM ***** Hit, Meilleur Jeu du mois
M6 Multimedia ***** - PC Fun 18/20 - PC Loisirs *****

DISPONIBLE SUR CD-ROM PC EN VO, MANUELS EN FRANÇAIS
BIENTOT DISPONIBLE SUR CD-ROM MAC



WARCRAFT II® :
La référence de la
Stratégie fantastique

Joystick 90% "Si vous passez à côté de ce soft consultez un psy!"
Gen4 ***** "Warcraft II seul est une référence. En réseau, il devient un jeu mythique."
PC Loisirs***** "Passer à côté de Warcraft II serait une grave erreur, pour les aficionados du jeu de stratégie, bien sûr, mais aussi pour tous les autres."
PC Team 94% - PC Fun 18/20 - CD Loisirs 19/20
CD Media 9/10 - MPC Excellent
PC Expert ····· Jeu du mois - PC Soluces *****

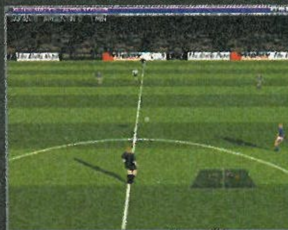
DISPONIBLE SUR CD-ROM PC EN VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

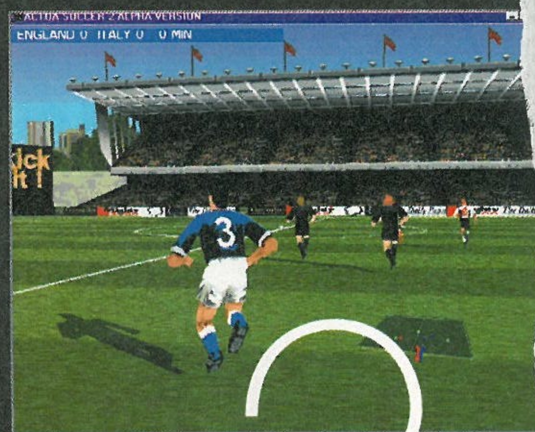
http://www.blizzard.com

Preview

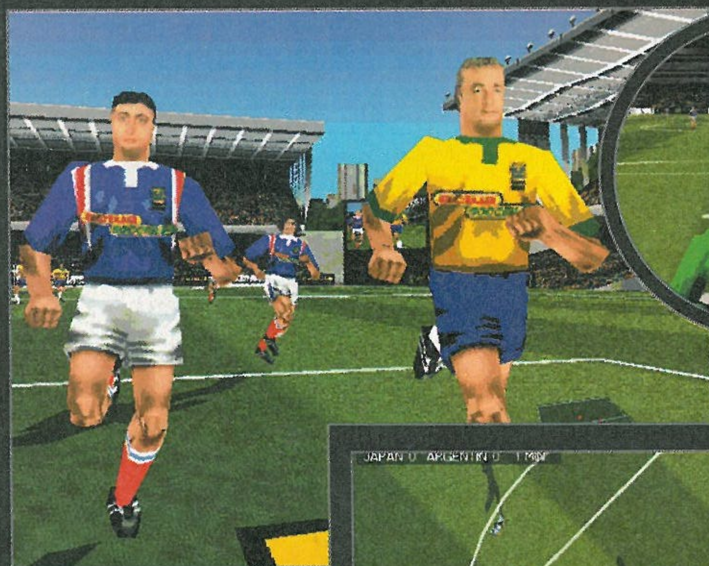
FOOTBALL
PC CD ROM
ÉDITEUR & DÉVELOPPEUR
GREMLIN INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE







Actua Soccer 2





◀ Les footeux vus par Monsieur Gremlin ont des cous de taureaux.



Des tas de caméras sont disséminés dans tous les coins des stades virtuels d'Actua Soccer 2, ce qui a le mérite de proposer de nombreux angles de vue différents. Ici, une vue d'au-dessus où les ombres sont particulièrement ridicules. Mais en temps réel. ▶

La tendance se confirme : les mois qui viennent seront sauvagement squattés par d'innombrables simulations de football, Coupe du monde 98 oblige. Au tour de Gremlin Interactive, donc, de faire ses preuves, avec un Actua Soccer 2 qui, ma foi, ne manque pas d'arguments. Gremlin a en effet obtenu la collaboration d'Alan Shearer, le capitaine de l'équipe nationale anglaise, en tant que conseiller (soi-disant...). Autre star anglaise impliquée dans le développement d'Actua Soccer 2, Michael Owen, du club de Liverpool, a fait sa petite gymnastique devant les caméras de Gremlin pour quelques séances de Motion Capture. Cela dit, le résultat est intéressant, et les mouvements des joueurs d'Actua Soccer 2 sont plutôt réussis.

Pour le reste, c'est de la simulation de football. Le jeu n'étant pas terminé, il est impossible de juger du plus important : l'intelligence artificielle de l'ordinateur. Sait-il bien diriger des joueurs ? Organiser des actions cohérentes ? Comment réagissent les gardiens ? Pour l'instant, la pré-version se comporte plutôt bien.

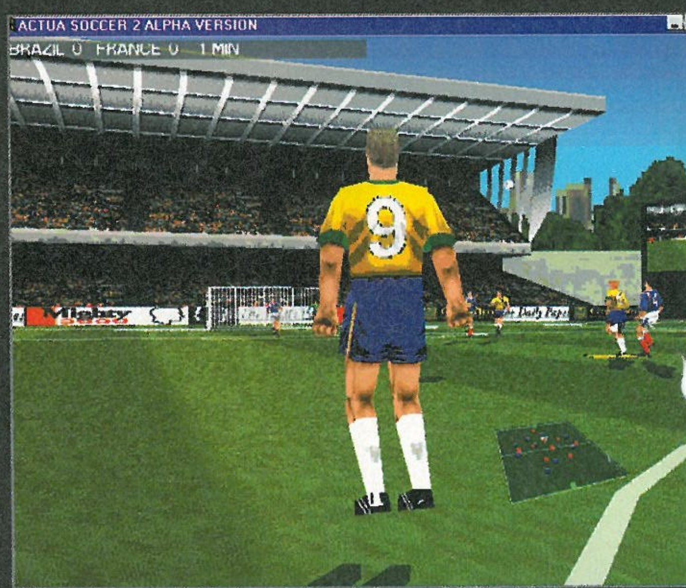
La 3D temps réel qu'Actua Soccer 2 nous crache au visage est, elle aussi, plutôt bien réalisée, et le jeu est attrayant même sans carte 3D, ce qui risque de devenir assez rare dans les mois qui viennent.

Côté commentaires en temps réel, les Anglais profiteront des voix de Barry Davies et Trevor Brooking, alter ego grands-bretons de notre binôme national Larqué-Roland. Quant aux voix françaises, aucun plan n'a encore été dévoilé.

Seb





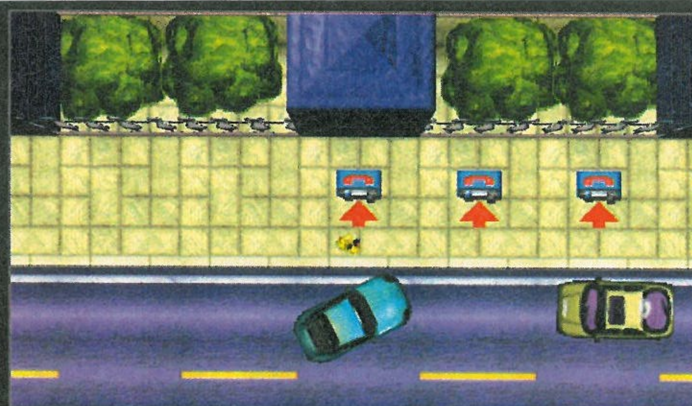






ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR BMG
DÉVELOPPEUR DMA, ÉCOSSE
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE





Grand Theft Auto



On ne pourra pas accuser Grand Theft Auto, GTA pour les intimes, d'être trop politically correct. Le but du jeu est d'aller de vol de voiture en vol de voiture, d'écraser les passants, de frapper gratuitement tous ceux qu'on croise, de remplir moult missions commanditées par de gros mafieux. Ce n'est pas le genre de soft qui a sa place dans un programme "Informatique et jeux vidéo pour tous" de l'Éducation nationale. On évitera même de mentionner son exemple auprès de vieux-jeux réactionnaires quand on souhaitera argumenter que les jeux vidéo ne poussent pas la jeunesse à la violence. En vue d'au-dessus, entièrement en 3D avec zoom automatique qui resserre l'action quand il le faut, GTA, Grand Theft Auto pour les moins intimes, laisse s'exprimer nos instincts les plus vils. Ici, les points, on les gagne en étant méchant.

Seb

Preview

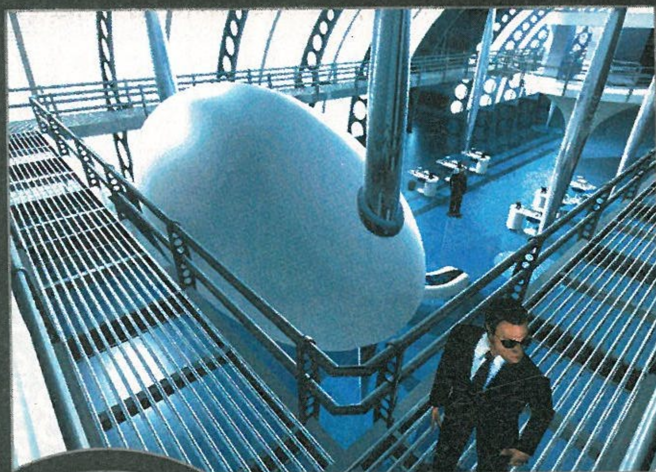
AVENTURE
PC CD-ROM
EDITEUR FUNSOFT
DÉVELOPPEUR SOUTHPEAK
SORTIE PRÉVUE EN DÉC.

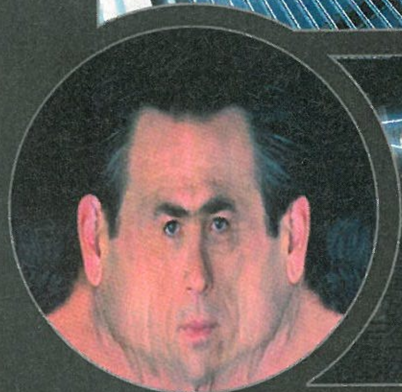


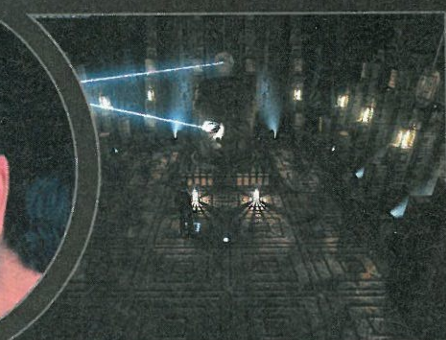
Men In Black

Je suis sûr que les Ebes sont là, présents tout autour de nous, attendant le moment propice pour foutre le bordel sur notre belle Planète bleue, notre Terre à nous. Ce sont des copains tout vêtus de noir qui me l'on dit, et c'est pas le genre à raconter des conneries pour faire flipper la ménagère. Pour prévenir l'humanité (c'est-à-dire tous les gens, pas le Canard), ils ont même réalisé un reportage multimédia interactif afin que le cadre supérieur puisse prendre des dispositions lors de la réunion du comité de direction du 22. Faudrait pas que ça nique la pause-déjeuner, surtout le 22, c'est le jour de la pizza. Men In Black va donc bientôt débarquer sur vos petits écrans après avoir cartonné sur les grands. Apparemment, il s'agit d'un jeu d'aventure aux forts accents de Resident Evil, pour vous situer un peu l'action. Vous incarnez Will Smith dans une enquête dont je ne puis vous dire si elle rejoint l'histoire du film, rapport au fait que nous n'en avons pas vu grand-chose. Voilà, on vous tient au courant de la suite des événements dès qu'on en sait un peu plus.

Fishbone

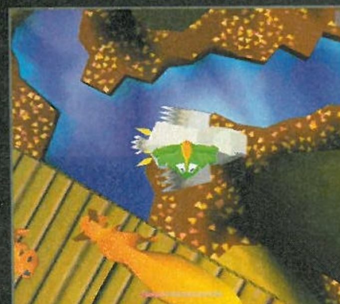






Preview

PLATES-FORMES
PC CD-ROM
ÉDITEUR
HASBRO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR MILLENIUM
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE



Frogger



Frogger... Le nom est connu auprès des joueurs de la première heure. La petite grenouille avait déjà rencontré le succès sur Commodore, Atari et autres supports antédiluviens. Bientôt, elle tentera de faire son trou dans la jungle des jeux PC. Sur des niveaux de difficulté croissante, elle connaîtra les affres de multiples fins. Car dans Frogger, on emploiera tous les moyens pour éliminer la brave bête qui court après ses bébés. Pas de pitié : voitures et hélicoptères ne manqueront pas de vous écraser et de vous déchiqueter à la moindre erreur. Mais des morts plus terribles vous attendent au détour du chemin. Un mode réseau apparaît même dans cette nouvelle version. Apparemment, d'autres surprises nous attendent, préparées avec soin par l'équipe de Millenium.

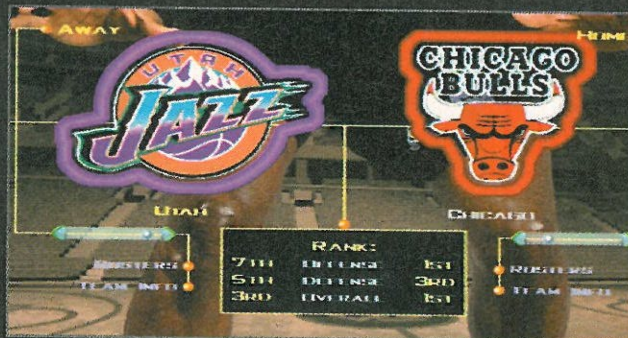
Kika





Preview

BASKETBALL
PC CD-ROM
ED. ELECTRONIC ARTS
DÉV. EA SPORTS, CANADA
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE



NBA Live 98

Si le basket français ne décolle toujours pas dans le cœur des spectateurs sportifs de notre pays (hormis quelques microcosmes choletais), celui d'outre-Atlantique, et en particulier celui de la NBA, a depuis longtemps conquis les plus jeunes. Côté plus racoleur et plus mode oblige. Tout naturellement, Electronic Arts et son label EA Sports, se sont agrippés à la barque NBA.

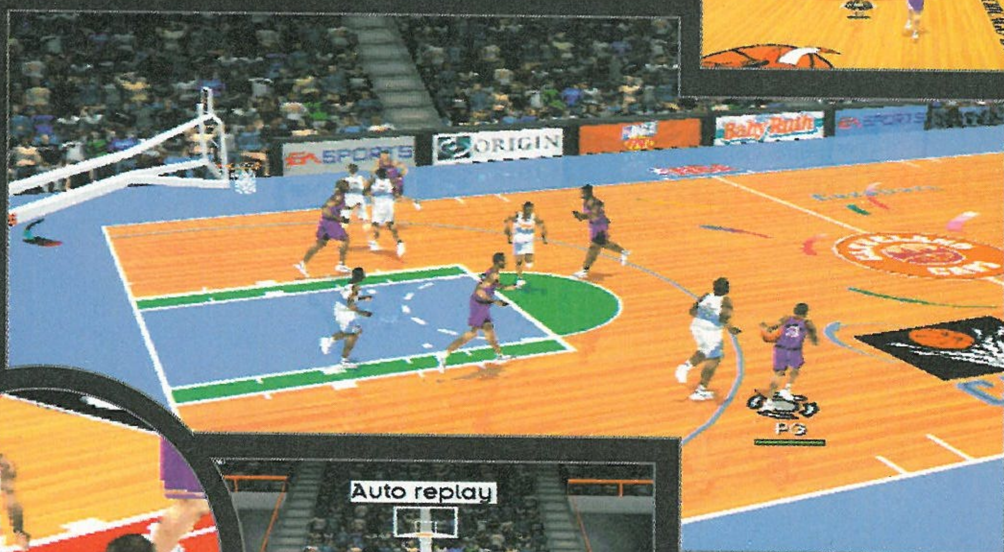
NBA Live 98 fait partie de la famille Virtual Stadium, comme les séries FIFA et NHL. Tout peut donc apparaître sous n'importe quel angle, public, gradins, paniers et joueurs. De la 3D à tout va. Les joueurs semblent bien rendus, et gigotent correctement. Dunks, passes et tirs en toust genre sont prévus. À noter que les mouvements correspondront apparemment aux réelles capacités des joueurs du vrai tournoi NBA. Tel joueur sera capable de faire tel mouvement, et pas un autre.
Pour l'instant, la pré-version ne proposait que peu de bruitages, tout juste quelques grincements de baskets et le bruit de la balle, mais la version finale offrira pour le plaisir de nos oreilles, les douces voix de commentateurs sportifs. Il y a encore peu de temps, cette option nous aurait fait trembler d'effroi, mais tout récemment, NHL 98 nous a réconcilier avec l'idée d'avoir deux crétins qui parlent dans notre PC.

Seb









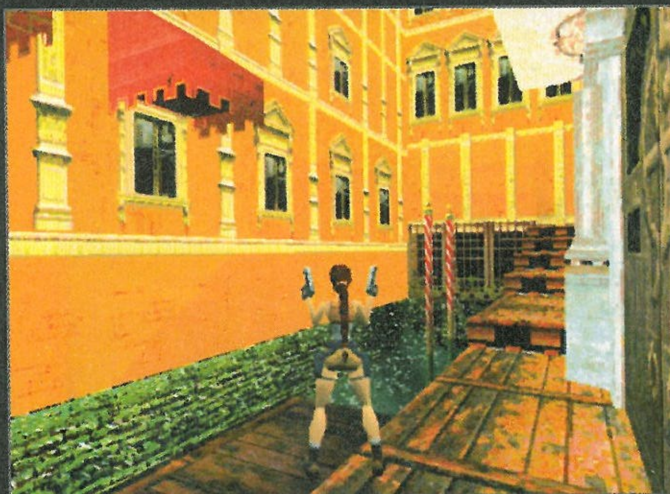






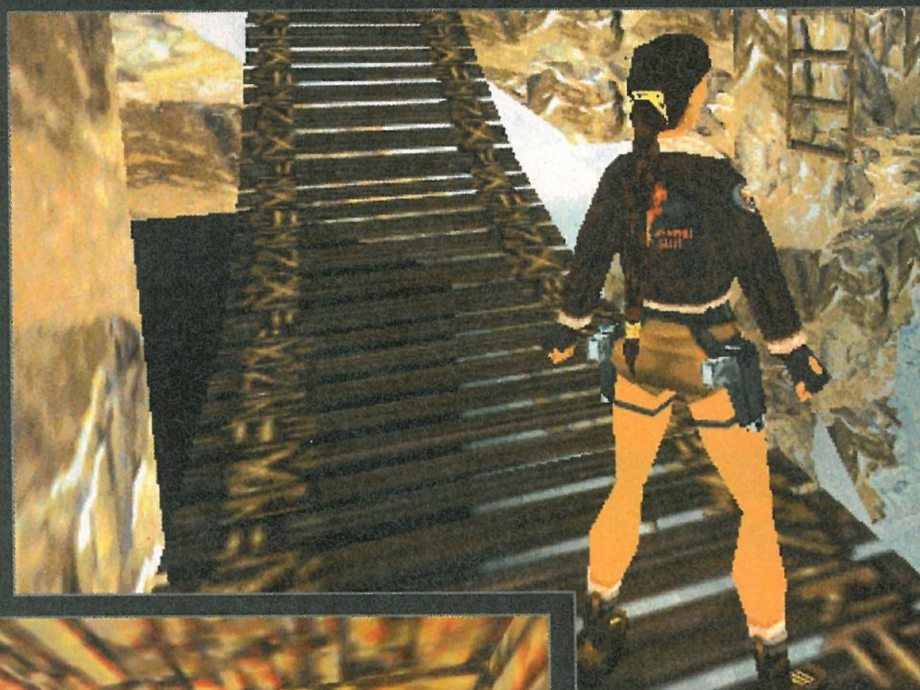
Preview

'TAIN, MATE LA MEUF EN 3D
PC CD-ROM
EDITEUR EIDOS
DÉV. CORE DESIGN
SORTIE PRÉVUE DÉC.





Tomb Raid

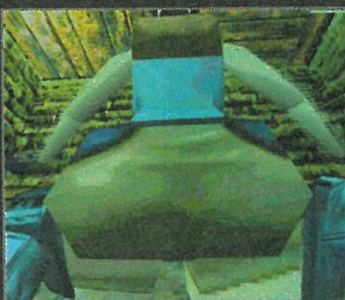


▲ À Venise, dans un chalutier englouti, dans les neiges du Tibet ou au fond des catacombes, Lara se laissera gentiment mener par le bout du nez. Vous savez que vous êtes de sacrés veinards, vous ?

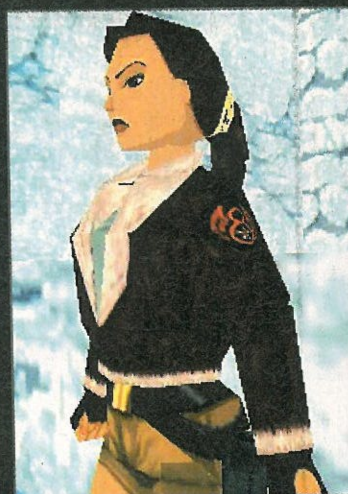
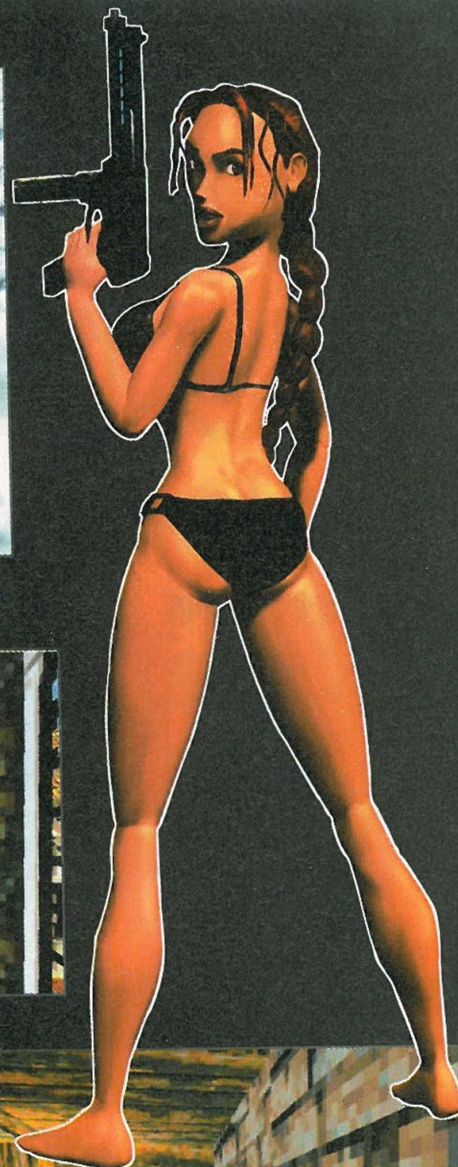
J'ai une mauvaise nouvelle pour vous : dans Tomb Raider 2, m'zelle Lara Croft sera encore habillée. Décidément, ils sont pas sympa, chez Eidos. Ils auraient pu faire un effort, tout de même, pour les deux millions de personnes qui ont déjà succombé au charme polygonal de la belle en 3D mappée. M'enfin, on va pas râler non plus. Nous offrir une suite, à peine un an après la sortie du premier volet, pile-poil pour Noël, c'est quand même une super bonne nouvelle. Vous voyez, finalement, tout s'arrange.

Le nom original devrait être : Tomb Raider 2, la Dague de Xian. Qu'est-ce qu'une Dague de Xian ? Eh bien, c'est un très ancien objet chinois utilisé autrefois par un tyrannique empereur avant d'être dérobé par des moines guerriers tibétains. La légende dit que cet objet possède un immense pouvoir. Et c'est là qu'entre en scène Lara Croft, aventurière, archéologue et depuis peu top-model. Elle veut cette dague. Comme Marco Bartoli, d'ailleurs, fils du magicien Bartoli, qui en plus posséderait une partie de la clef de la tombe où repose l'artefact. Alors que notre héroïne sillonne la planète pour récupérer les pièces du puzzle, les vilains pas beaux lui mènent la vie très dure. C'est la Fiama Nera, un culte de fanatiques chinois et italiens, qui convoite la drague de Lara, pardon la Dague de Zan, 'scusez, de Xian, pour ses pouvoirs mythiques. Une voix chevrotante, avec beaucoup de réverb' résonne alors: "celui... lui... ui qui plongera la dague dans son cœur... cœur... eur gagnera le pouvoir du dragon.. gon...on". Ah bon, parce que ça drague un dragon ? Pardon, ça dague un dragon. Pfff, laissez tomber. Ou plutôt si : tombez raide dans les bras de Lara la belle.

Quelles sont les véritables améliorations qu'a pu apporter Core Design à son produit vedette ? Eh bien c'est simple : les seins de Lara sont bien plus réussis. Excusez-moi, je m'emporte. Disons plutôt que le personnage de Lara est beaucoup plus détaillé. Et elle a une jolie natte qui ondule au rythme de ses acrobaties. Grâce au Motion-blending, notre Indiana en jupons - enfin, en short - pourra enchaîner les mouvements sans temps d'arrêt préjudiciables à sa petite santé. Elle pourra aussi tenir des objets différents entre ses mains. Euh, une lampe et un flingue par exemple.

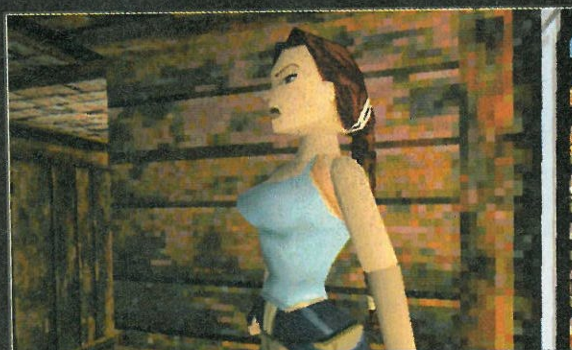


▲ Qui a dit que Lara avait un gros cul ?

▲ Miss Croft nous présente sa collection de prêt à mapper 98 ▲

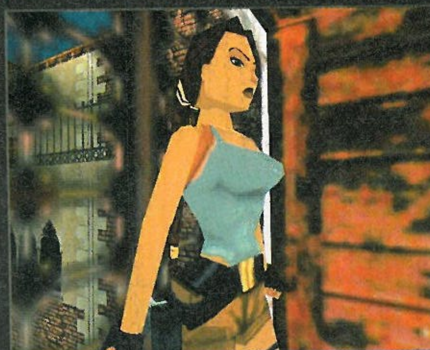
er 2



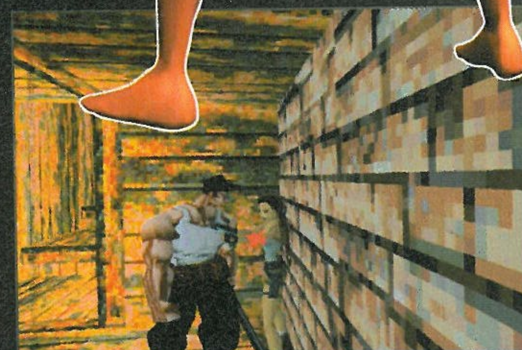
▲ Sans carte 3D +

Et techniquement, quoi de neuf ? Du Dynamic lightning, les amis : quand Lara 2 ira explorer une epave engloutie, elle devra s'éclairer avec des flares. Et dans le niveau du Tibet, en pénétrant dans une grande salle entièrement plongée dans le noir, un autre flare lui permettra de repérer ces satanées trappes cachées dans la pénombre. Tomb Raider 2 supportera enfin, en natif, l'accélération 3D. Par logiciel avec Direct 3D ou directement en hard. Oui, c'est ça, en hard. C'est sûr, Lara ne devrait pas décevoir ses admirateurs libidineux.

Iansolo



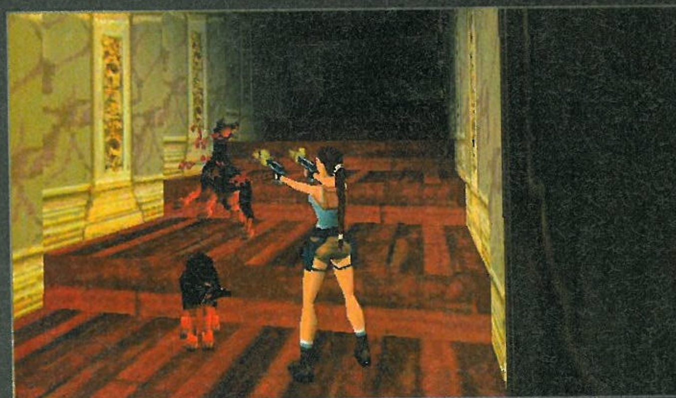
▲ Avec une carte 3D



▲ "Alors poupée, on se promène?"



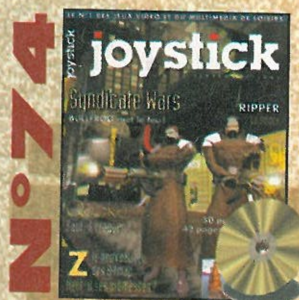
▲ Des chiens, des requins, des... yetis : tout le monde en pince pour Lara. Plus de quarante ennemis différents. ▼




COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

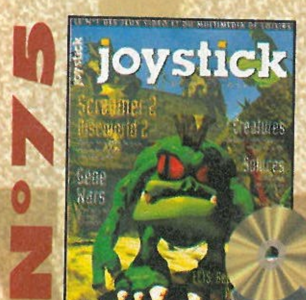
Commandez les anciens numéros de Joystick !

N°74



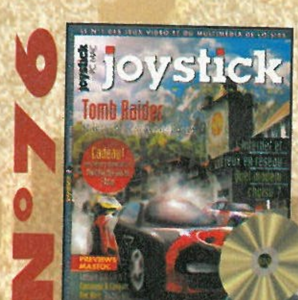
- **Tests :** Syndicate Wars, Lighthouse, Time Commando, Z, AH-64D Longhow, Crusader no Remorse, Phantasmagoria Mac, Descent II Mac...
- **Sur le CD :** Syndicate Wars, Settlers, Time Commando, Marathon, etc; Attention Windows 95 et Mac uniquement.
- **Dossiers :** Tomb Raider, Rama, Novalogic, MDK, Critérion Studios, Carnage...
- **Soluces :** Ripper

N°75



- **Tests :** Creatures, Dawn in the Dump, Clandestiny, Age of Riffles, Close Combat, Gene Wars, Zork, Sherlock II, Hexen Mac, A10 Cuba Mac...
- **Sur le CD :** Gene Wars, Bug, Deadline, Diablo, Road Rash, Incredible Machine, Monthy Python, Quake...
- **Soluces :** Normality, The Settlers 2.

N°76



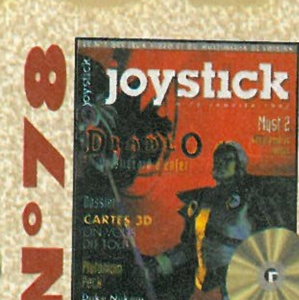
- **Tests :** Tomb Raider, Screamer 2, Daggerfall, Warcraft II, Pandora, Spycraft, Rama.
- **Sur le CD :** Diablo, Hunter Hunted, Nascar 2, Screamer 2, Tomb Raider, Pinball 2.
- **Dossier :** Quel modem choisir ?
- **Soluces :** Zork Nemesis, Baphomet.

N°77



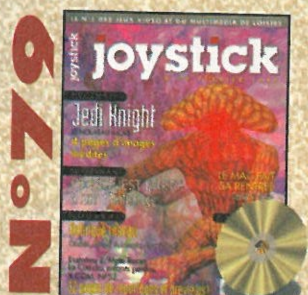
- **Tests :** Alerte Rouge, The Darkening, Larry 7, Master of Orion, Harvester, Monthy Python...
- **Sur le CD :** Alerte Rouge (tournante), Jetfighter III, Nascar, Terminal Velocity...
- **Dossier :** Upgrader son PC.
- **Soluces :** Daggerfall

N°78



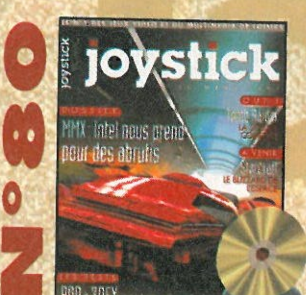
- **Tests :** Diablo, MAX, Power F1, Blood & Magic, Plutonium Pack (Duke Nukem 3D)...
- **Sur le CD :** Sega Rally, Daggerfall, F22, Destruction Derby 2, FIFA 97, Lighthouse...
- **Dossier :** Les cartes 3D.

N°79



- **Tests :** Flying Corps, Sim Copter, Harpoon Classic 97, Sega Rally, Amber, A-10 Cuba...
- **Sur le CD :** Vado, Skynet, Blam ! Machinehead, Magic The Gathering...
- **Dossier :** Nanotechnologie.
- **Guide :** Creatures (1[re] partie)

N°80



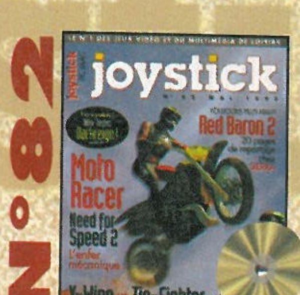
- **Tests :** Pod, Theme Hospital, G-Nome, La Cité des enfants perdus, Ripper sur Mac...
- **Sur le CD :** Flying Corps, IF22 Air Superiority Fighter, MDK, Ecstatica 2, Advanced Civilization...
- **Dossier :** MMX
- **Guide :** Creatures (2[e] partie), Tomb Raider

N°81



- **Tests :** Comanche 3, Missions Taïga (Alerte Rouge), MDK, Titanic, Nine, Kick Off 97
- **Sur le CD :** Atlantis, Theme Hospital, Tomb Raider, Jedi Knight
- **Dossiers :** Media GX, Web TV
- **Guide :** Down in the Dumps

N°82



- **Tests :** Moto Racer, Darklight Conflict, The Last Express, Need for Speed 2, Lost Viking 2...
- **Sur le CD :** Comanche 3, Pod, GT Racing 97, Command & Conquer...
- **Dossier :** K6.
- **Guides :** Spycraft, Leisure Suit Larry 7.

N°83



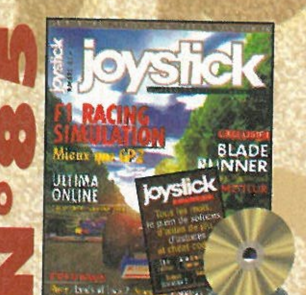
- **Tests :** Dungeon Keeper, Ecstatica 2, X-Wing Vs Tie Fighter, Interstate '76, Atlantis, GT Racing 97, Pandemonium
- **Sur le CD :** WipEout 2097, Outpost 2, Bust A Move 2, Bomberman
- **Guide :** Theme Hospital

N°84



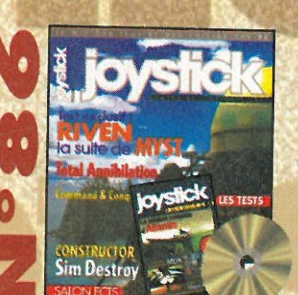
- **Tests :** X-Com 3 Apocalypse, WipEout, Capitalism, Carmageddon, Pro Pinball:Timeshock!, 688 i Hunter Killer...
- **Sur le CD :** LBA 2, Moto Racer, Jack Nicklaus 4, Need for Speed 2...
- **Guide :** Interstate '76, Dragon Lore 2, X-Wing vs Tie Fighter
- **Soluces :** The Last Express, Mercenaries

N°85



- **Tests :** Dark Colony, Resident Evil, Extreme Assault, WorldWide Soccer, Atomic Bomberman, Trucks, No Respect...
- **Sur le CD :** Pod, F-16 Fighting Falcon, Imperialism, Shadow of Empire, Sand Warrior, Dark Colony, Formula 1...
- **Guide :** Dungeon Keeper
- **Soluces :** Ecstatica 2, Lighthouse, Bermuda Syndrome

N°86



- **Tests :** Riven, Total Annihilation, Dark Reign, Shadows of Empire, Fun Tracks, Shadow Warrior, Take No Prisoners...
- **Sur le CD :** G-Police, Barrage, Constructor, Buccaneer, Dungeon Keeper, Hardcore 4x4, Hexen 2, The Last Express...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2 (1[re] partie)
- **Soluces :** Atlantis

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port), et 45 francs par numéro (38 francs + 7 francs de frais de port) à partir du N° 84 de Joystick.
Envoyez le tout à :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21 - 10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Code Postal /_/_/_/_/_/

☐ N°74 ☐ N°75 ☐ N°76 ☐ N°77 ☐ N°78

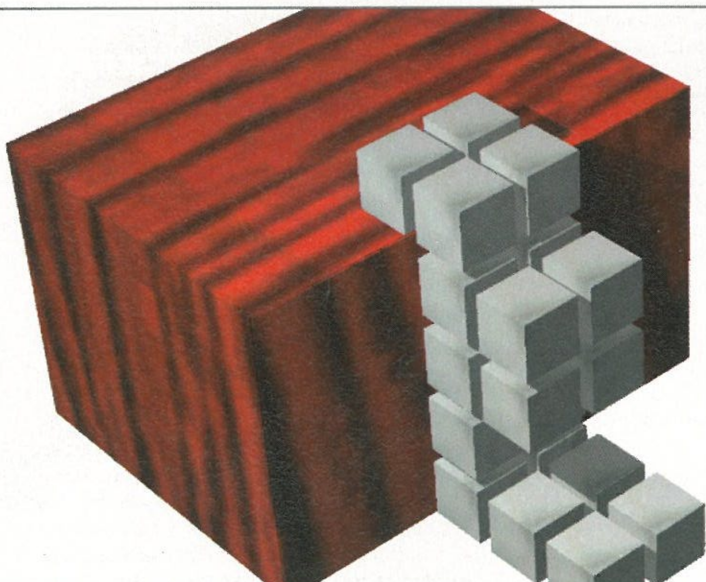
☐ N°79 ☐ N°80 ☐ N°81 ☐ N°82 ☐ N°83

☐ N°84 ☐ N°85 ☐ N°86

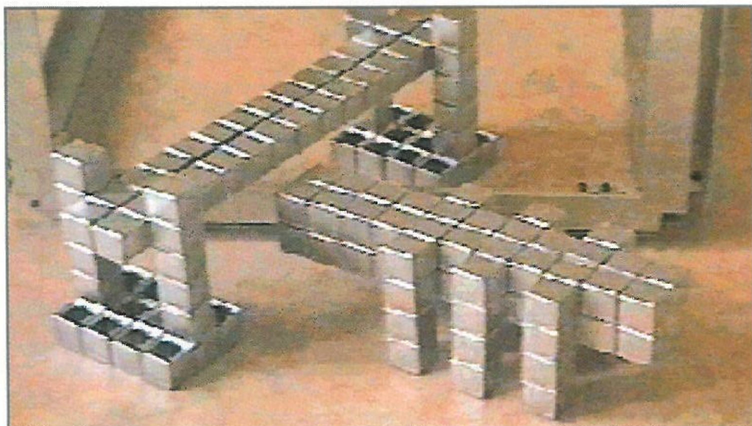
L'invention de Joseph Michael pourrait bien faire partie de presque tous les objets du siècle prochain. Et donner naissance à une matière intelligente. Eh oui ! Le futur Bill Gates est né en Inde et il habite à Londres...

Daniel Ichbiah

Les ro po ly



Entre la chenille arpenteuse et le Rubik's Cube, l'engin peut gravir tout type d'obstacle. Naturellement, une fois l'ascension terminée, il peut revêtir n'importe quelle forme.



Lorsqu'on voit ces drôles d'engins, impossible de ne pas penser au robot de Terminator 2. Et si l'on réconciliait robots polymorphes et nano-technologie, pour agir sur des atomes de métal liquide ?

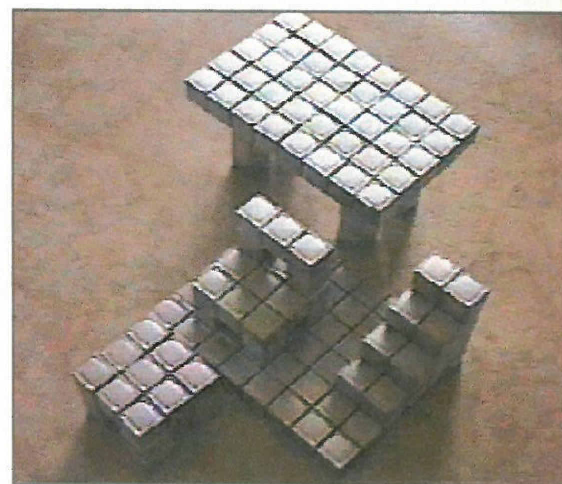


Au secours ! Quel est ce ver de terre métallique qui avance dans la plaine aride ? Non... ce n'est pas vrai ! Voilà qu'il vient de se séparer en quatre morceaux indépendants qui vivent leur vie. L'un d'eux se transforme en escalier, tandis qu'un autre grimpe dessus pour mieux scruter l'horizon. Un autre forme un pont au-dessus d'une rivière, permet à un autre ver de traverser puis replie ses membres afin de traverser à son tour. Vision fantastique ? Non... Ils arrivent pour de bon ! Qui sont-ils ? Les robots polymorphes. Vous avez bien lu : des robots qui changent de forme à volonté. Ils sont nés à Londres, et il se pourrait fort qu'ils envahissent l'Europe et le reste du monde avant que les humanoïdes aient eu le temps de comprendre. (Une fois de plus, les lecteurs de Joystick auront été les premiers informés.) L'invention de Joseph Michael est de celles qui forcent l'admiration. Une minute avant de pénétrer dans sa maison des quartiers populaires de Londres, on est encore dans l'ignorance. Deux minutes plus tard, on a tout compris. Joe a inventé l'une des briques de base des futurs "matériaux intelligents", la matière contrôlée par ordinateur. «Imaginez des substance que vous pourriez programmer afin qu'elles adoptent n'importe quelle propriété : forme, couleur, résistance...», explique l'inventeur indien. La clé : des cubes capables de glisser les uns sur les autres, dans toutes les directions possibles, grâce à un design ingénieux. Comme ces cubes peuvent avoir toutes les tailles possibles, du micron jusqu'au mètre, et que ces divers éléments peuvent s'assembler entre eux, toutes les formes possibles sont imaginables. Bonus : un microprocesseur de capacités minimales suffit à assurer le déplacement des cubes.

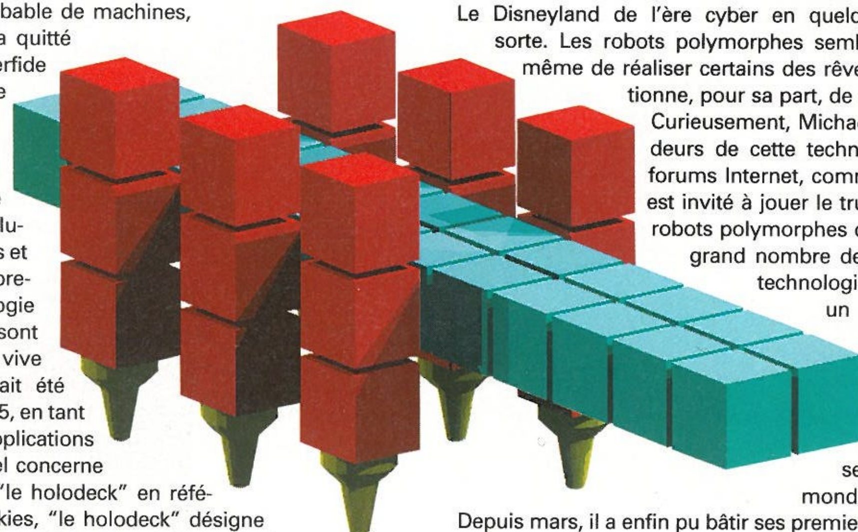
Changement de décor

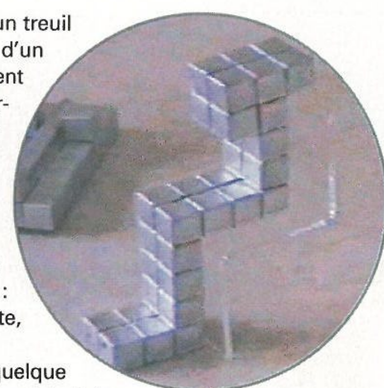
Les applications ? Elles dépassent l'imagination. Imaginez que vous ayez à la maison une sorte d'objet à tout faire. Quand Vanessa vient dîner, il se transforme en table. S'il manque une chaise, une partie de la table se détache (!) et se reprogramme en tabouret. Les confitures sont trop haut perchées pour les atteindre ? Qu'à cela ne tienne... Temporairement - penser à enlever la nappe - la table se métamorphose en échelle. Et si Vanessa reste pour dormir, je vous laisse terminer le scénario (NDRC : Mmm... la table se transforme en boîte de préservatifs). On imagine le succès d'un tel objet pour ceux qui vivent dans des espaces restreints. Mais nous n'avons là qu'une maigre facette du potentiel des robots polymorphes. Michael envisage des hypothèses qui embrassent toutes les activités de cet être indéformable qu'est l'Homme. Car ces robots facétieux peuvent se glisser par le trou d'une souris pour mieux se reconstituer

bots morphes



à l'intérieur d'un espace donné. Programmés adéquatement, ils pourraient assembler les automobiles de l'intérieur comme de l'extérieur. Sans oublier les actions où la vie humaine est en péril : «En cas de catastrophe, comme celle de l'Eurotunnel, les robots pourraient se glisser dans le tunnel, monter un échafaudage, aller chercher les gens... Ils pourraient ériger automatiquement des barrages si la pression d'un courant d'eau devient dangereuse, ou stopper une avalanche». L'une des propriétés les plus fascinantes de cette matière animée est la faculté de s'auto-réparer à volonté. Il suffit de prévoir une réserve de cube près d'un emplacement à risque (exemple : fort assiégé par les rebelles de la pampa), pour que le bâtiment reconstitue ses murs après réception d'un projectile. Les combats deviendraient ainsi une course effrénée : est-ce que les cubes arrivent à colmater la citadelle plus rapidement quelle n'est torpillée ?
D'où sort ce drôle d'indien qui, à 35 ans, vit toujours avec sa maman, au milieu d'un capharnaüm improbable de machines, vieux livres et bibelots ? Joseph a quitté l'Inde en 1973 pour rejoindre la perfide Albion. Il obtient son diplôme d'ingénieur en électronique à la Hull University, en 1980, et travaille dans l'industrie jusqu'à ce qu'un beau jour, l'inspiration de génie le frappe sans prévenir. Depuis plusieurs années, il vit de petits boulots et passe l'essentiel de son temps à breveter et matérialiser sa technologie robotique. Toutes ses économies y sont passées, ce qui explique qu'il vive encore à la Cosette, bien qu'il ait été maintes fois primé depuis la fin 1995, en tant qu'inventeur. En matière d'applications ludiques, l'un des rêves de Michael concerne un étrange système qu'il appelle "le holodeck" en référence à "Star Trek" - chez les trekkies, "le holodeck" désigne une chambre dans laquelle il est possible d'interagir avec des hologrammes, comme s'ils étaient réels. Le système de Michael combinerait un équipement de réalité virtuelle (un visiocasque ou une paire de lunettes) avec des cubes polymorphes chargés de reproduire ce que l'on voit. Un exemple pratique : ordinairement, dans une scène de réalité virtuelle, si l'on voit une chaise et que l'on veut s'asseoir dessus, on s'écroule par terre sans autre forme de procès. Avec les cubes de Michael, elle se matérialiserait bel et bien à l'endroit où on la voit et on pourrait réellement y poser son auguste séant. De manière plus générale, le rôle des robots polymorphes consisterait à créer temporairement tous les objets dont on se rapproche - les autres demeurant sous forme d'image ! Il pourrait en résulter des jeux hyper-réalistes, dans lesquels on manœuvrerait pour de bon un treuil pour monter un pont-levis, la rame d'un canot virtuel... Les Doom-like seraient extrêmement faciles à adapter et pourraient représenter, selon lui, les premières applications commerciales grand public. Michael va jusqu'à imaginer de grands espaces vides, de la taille d'un terrain de football, dans lesquels les utilisateurs pourraient participer à d'incroyables expériences : monter dans une soucoupe volante, combattre d'autres vaisseaux...



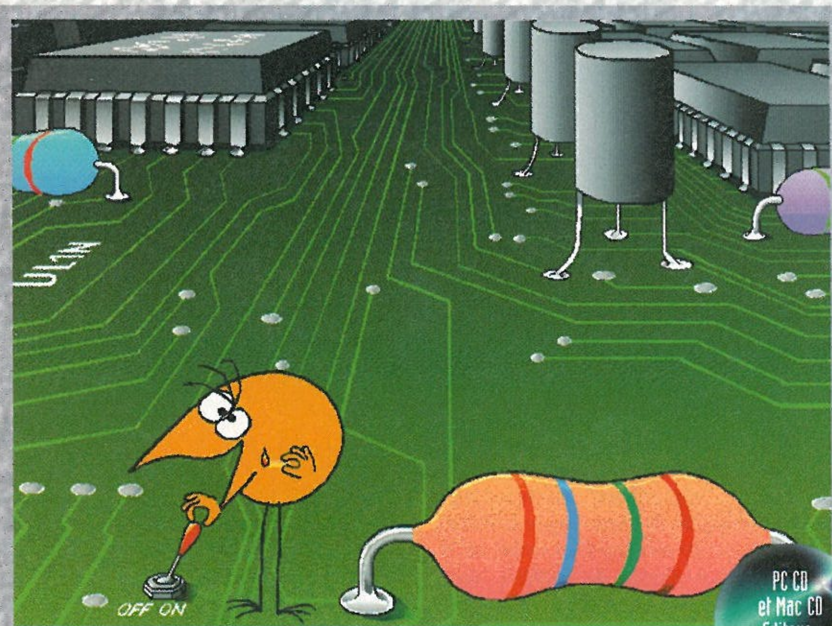


Le Disneyland de l'ère cyber en quelque sorte. Les robots polymorphes semblent à même de réaliser certains des rêves de la nanotechnologie, qui ambitionne, pour sa part, de créer des objets depuis la molécule. Curieusement, Michael est l'un des plus grands pourfendeurs de cette technologie de l'infiniment petit sur les forums Internet, comme dans les colloques officiels où il est invité à jouer le trublion. Son argument massue ? Les robots polymorphes devraient permettre de créer un très grand nombre des appareils envisagés par la nanotechnologie, à un coût infiniment moindre et à un horizon beaucoup plus proche. Conséquence : le Foresight Institute que dirige Eric Drexler, le "nanoguru", boude ouvertement Michael. Pour l'heure, Michael en est encore à chercher des investisseurs, car il lui reste à convaincre le monde, des vertus de son invention.
Depuis mars, il a enfin pu bâtir ses premiers prototypes et les exhiber au cours d'une tournée américaine. Le reste est une affaire d'opportunité. L'entreprise qui mettrait la main sur cet inventeur qui ne paye pas de mine pourrait bel et bien avoir une avance considérable sur toute l'industrie du XXIe siècle. Car si l'on en croit Michael, l'essentiel des objets seront demain composés de robots polymorphes depuis les maisons (100 % automatisées) jusqu'aux vêtements et accessoires. Et il ne faudrait attendre qu'une vingtaine d'années pour entrer dans l'ère d'abondance issue des robots polymorphes. Glurp...
Le futur Billou sera-t-il indien ? Si tout se déroule comme il le prédit, ses robots cubiques pourraient bien se métamorphoser en monceaux de dollars, à côté desquels les royalties de Windows paraîtront pâlichonnes. D'ailleurs, à toutes fins utiles (désolé, les gars !), j'ai déjà pris une option sur sa biographie.

Des Shadoks, des Chinois, des inventeurs, des reporters sans frontière... La planète multimédia se peuple de nouvelles personnalités, le plus souvent hors du commun. Autant de rencontres rendues possibles grâce au CD-Rom. A vos souris !

loisirs

Les Shadoks ont envahi votre micro. Au secours !!!



PC CD et Mac CD Editeur : Microfolie's

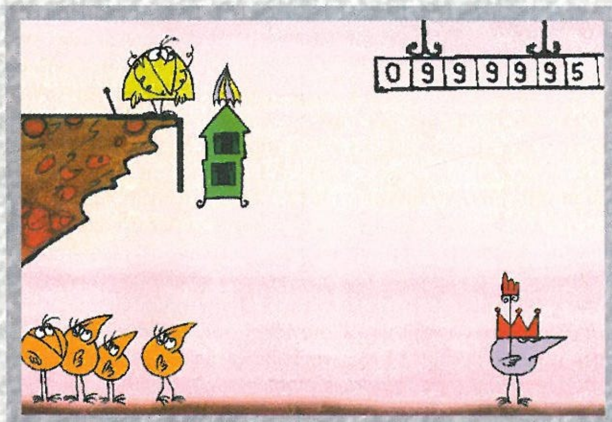
Les Shadoks, le jeu - La promenade



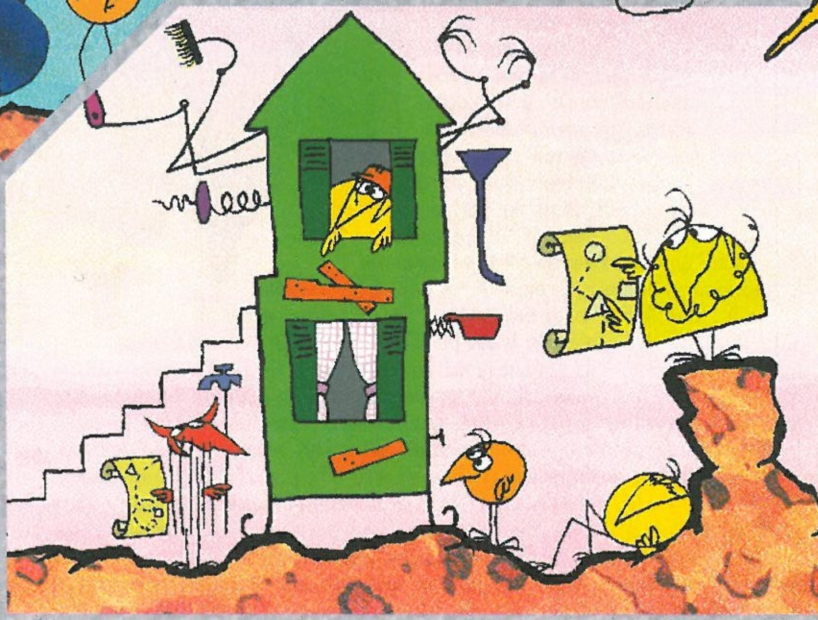
Une incursion très réussie, dans le monde multimédia, des êtres les plus perfides du petit écran. Histoire interactive narrée par l'incontournable Claude Piéplu, Les Shadoks, le jeu - La promenade est un grand moment. Les fans des créatures issues de l'imagination débordante de Jacques Rouxel seront ravis de pouvoir s'en servir comme cobayes au cours d'expériences hilarantes. L'objectif, simplissime, consiste à arriver par tous les moyens sur la planète plate des Gibis, voisine de celle des Shadoks, qui abrite, comme son nom l'indique, les Gibis. Ces êtres, supérieurement intelligents, qui cachent habilement, sous leur chapeau, leur matière grise. Une promenade désopillante, servie par une quantité industrielle de gags auxquels le joueur participe directement, et en prime la voix de Claude Piéplu !



Sur la planète Shadok, il y a ceux qui vivent la tête en haut et ceux avec la tête en bas. Un juste équilibre pour maintenir l'astre à droite dans l'espace.



Les essais du professeur Shadoko ou la façon de vérifier l'axiome Shadok : "Plus ça rate, plus on a de chances que ça marche."





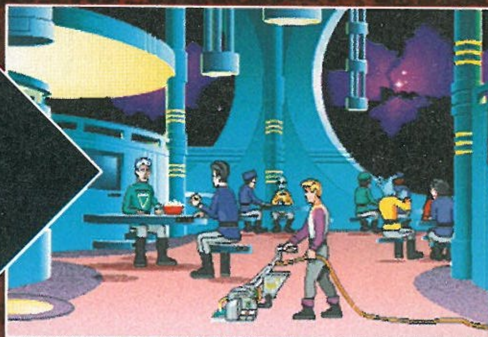
SIERRA® & joystick vous proposent

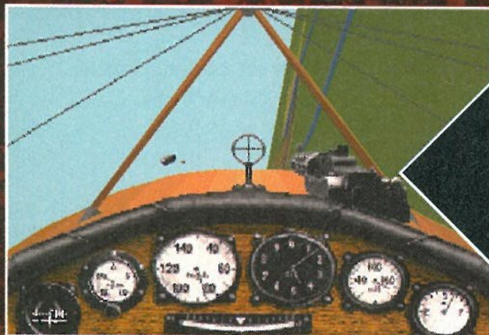
3 GRANDS JEUX COMPLETS

chez votre marchand de journaux

Space Quest 6

L'espace n'est plus ce qu'il était. Croyez en la longue expérience de Roger, le balayeur le plus célèbre de la galaxie, qui se retrouve une fois de plus embarqué dans une aventure délirante. Les fanas d'aventure sont partis pour des heures d'énigmes et de franche rigolade.





Red Baron

Red Baron vous donnera l'occasion de vous mesurer aux plus grands pilotes de la Première Guerre mondiale. Un des grand classiques des simulateurs de vol.

EarthSiege 2

Un robot de 5 mètres de haut, pesant plusieurs tonnes, équipé de 4 lance-roquettes et fonçant sur vous à pleine vitesse, ça n'a rien pour rassurer. Heureusement, dans EarthSiege 2, le pilote de ce bijou mécanique, c'est vous.



joystick

HORS-SÉRIE 3CD

TOUTES LES PROCHAINES SORTIES SIERRA ET DYNAMIX

EXPLOSIF

SKYROCK

49 F seulement

www.joystick.fr

3 jeux + 1 mag pour 49F seulement



Sur cette carte du monde figurent de nombreux points rouges situés différemment, selon l'époque choisie. Cliquez sur l'un d'eux, en France ou en Égypte, pour savoir ce qui se tramait en 1985 ou en 1200 avant J-C!

Découvertes

PC CD uniquement Editeur : Liris Interactive



Associé à Gallimard et Larousse, l'éditeur Liris Interactive a gravé pour l'éternité, sur cinq CD-Rom, une encyclopédie très complète. Ça commence par le Big Bang pour se terminer trois ans avant l'an 2000 avec quelques savoureuses extrapolations sur le futur proche. Idéal pour les collégiens et les lycéens curieux de nature (Découvertes bénéficie d'ailleurs du soutien du ministère de l'Éducation). Ce titre s'adresse en réalité à tous, petits et grands, passionnés d'histoire, de géographie et de sciences souhaitant combler des lacunes ou se voir expliquer un événement. Nul ne s'ennuie, même si des accès disques particulièrement longs et des infos, parfois trops succintes selon les sujets abordés sont à déplorer. Mais la beauté et l'accessibilité de l'interface en font un cadeau idéal.





L'informatique et les nouvelles technologies figurent parmi les derniers thèmes abordés.

Des photos savamment choisies et agrémentées de commentaires composent l'essentiel du produit. Ci-contre : pour tout savoir sur Pharaon, terme qui signifie "grande maison".

Inventions et inventeurs

Encyclopédie multimédia

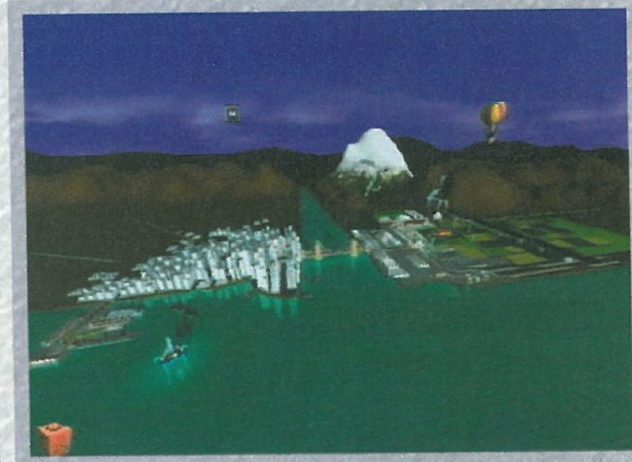


Quel génie est à l'origine du thermomètre, et de quand date cette invention ? D'origine italienne, Santorio Santorio - c'est son nom - a créé le premier thermomètre en 1602. À l'époque, l'instrument avait été considéré comme une "curiosité inutile". Étonnant, non ? Pour tout savoir sur les œuvres de Einstein, Bell, Héron d'Alexandrie et bien d'autres inventeurs, photos et vidéos (d'époque, pour certaines) à l'appui, il suffit de mettre le nez dans ce CD-Rom. On pourrait toutefois lui reprocher son absence d'humour et sa trop grande sobriété.

PC CD Editeur : Hachette Multimédia

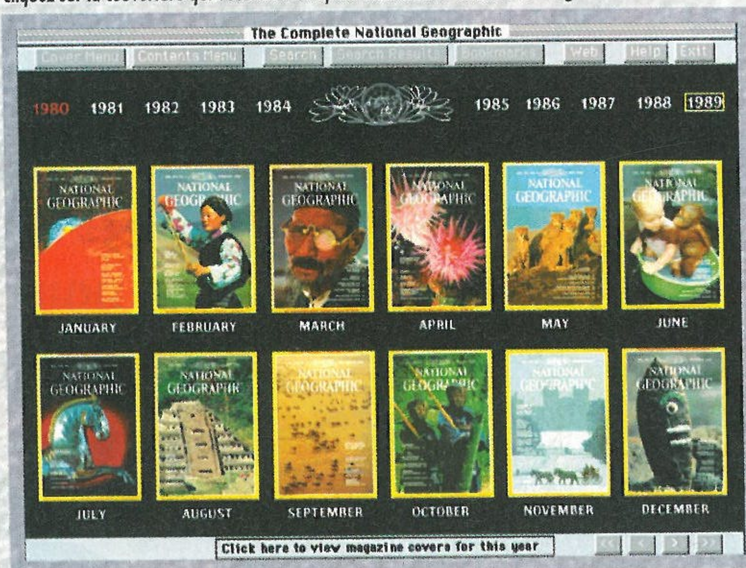






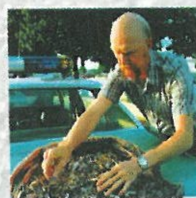
Un univers statique réalisé en 3D permet d'accéder aux inventions. Un clic sur le dirigeable situé dans les airs vous ramènera des années en arrière.

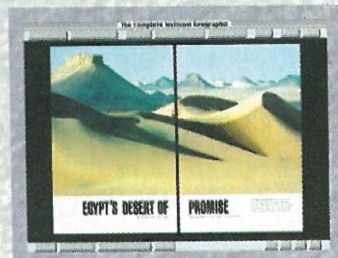
Cliquez sur la couverture qui vous intéresse pour connaître le contenu du magazine.



National

Geographic Interactive





Une bonne idée que de regrouper cent ans de National Geographic sur une multitude de CDRom, hélas servie par une interface pas fun pour un sou, où l'on déniche des photos en basse résolution à faire rougir de honte le collectionneur émérite. Chaque article a été vulgairement scanné, si bien qu'il faut une loupe pour comprendre ce qui est écrit. Seule alternative au problème : l'impression, pour celui qui dispose d'une imprimante. Sans quoi, c'est limite peine perdue. Dommage, vraiment !

Sur PC CD et Mac CD Editeur : Mindscape

VIDEO7

F·R·I·E·N·D·S
EN CASSETTE

JENNIFER ANISTON
"Le succès me rend parano !"

DOSSIER
LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE A L'ECRAN

MR BEAN
IL NOUS PARLE ENFIN !

DVD
75 FILMS
PRETS AU DECOLLAGE

T 3141 - 182 - 25,00 F



Nov[illegible] 97. Belgique 180 FB. Suisse 7 FS. Canada $ 6,50. Dom 35 F.

« CAPITAINE CONAN » : LE MAKING OF EXCLUSIF !

Chez votre marchand de journaux
à partir du 29 Octobre.

petites annonces

PC CONTACTS

Dép. 69. Lycéen donne cours d'informatique pour débutants (Win95, Wordpad, Publisher, Powerpoint). 75 F/h. Benoît : 04 74 67 71 17 ou 04 74 68 15 70.

ACHATS PC

Dép. 07. Achète graveur de CD pas cher + CM Pentium évolutive + CPU (P133 au moins) Cyrix Intel. ou AMD + Ram + carte graphique pas chère. Tél. : 04 75 64 76 72 après 18h, Quentin.

Dép. 13. Ach processeur P200 : 1 000 F maxi. Ecrire à Philippe Roma, 138 Chemin du Moulin, 13140 Miramas.

Dép. 14. Cherche Modem US Robotics 33600 pas cher et modem pour Atari. Tél. : 02 31 80 79 63. E-mail : serharris@infonie.fr.

Dép. 31. Recherche disque dur de 850 Mo ou moins. Faire propositions au : 05 61 83 28 65. (Fabian de 18h à 21h). Cherche contacts PC (utils, cheat codes...).

Dép. 33. Achète carte 3Dfx bon prix. Ecrire à Tessonneau Alexandre, 50 av. de l'Entre-deux-mers, 33370 Fargues-St-Hilaire.

Dép. 67. Cherche Pentium 75 à 100 à bon prix. Tél. : 03 88 94 10 63 après 19h.

Dép. 75. Achète CD-Rom 10x min + K6 166 ou 200 + carte mère + 32 Mo Ram. Si vous êtes concernés, contactez Emmanuel au 01 40 50 14 70, si possible entre 18 et 20h. Merci d'avance.

Dép. 76. Cherche CPU de P120 ou 133. Tél. : 02 35 83 13 90 après 17h.

Dép. 94. Achète un joystick et un écran 14" S-VGA à petits prix sur la région parisienne. Tél. : 01 48 89 36 47. Demander Julien.

VENTES PC

Dép. 13. Vends Pentium 90 avec 8 Mo Ram écran S-VGA carte son SBPro DD 500 Mo carte vidéo PCI rack amovible lecteur CD 2x + 486 8 Mo Ram CD 2x Cirus Logic DD 100 Mo carte son. Tél. : HB 04 91 51 00 30.

Dép. 13. Vds lecteur CD-Rom Torisan V, 3 tiroirs. 350 F. demander Fred au 04 42 02 92 83 après 20h.

Dép. 27. Vds PC multimédia 3D carte mère Rhino 9 512 Ko 75-200 MHz CPU Cyrix 166+ 32 Mo Ram moniteur Goldstar 14" MPRII Matrox Mystique 4 Mo SB16 CD-Rom 4x disque dur 1,7 Go Win95 8 900 F. Tél. : 02 32 67 86 37.

Dép. 33. Vends P166, HD 2,5 Go, 16 Mo, carte graphique 2 Mo, carte son 16 bits, CD-Rom 12x + HP 50W, Win95. Prix : 6 000 F Tél. : 05 56 51 99 01 seulement sur région Bordeaux.

Dép. 34. Vds PC P150+, 16 Mo, DD 1,2 Go, carte vidéo Matrox Mystique 2 Mo, Sound Blaster 16PNP, CD-Rom 4x, écran 14", HP 25W. Prix : 6 500 F. Tél. : 04 67 07 39 23.

Dép. 37. Vds P200 InTél. + CM chipsets InTél. HX + CV Matrox Mystique Mo + CD 8x Philips + CS SB 16 + 1,1 Go Conner + 32 Mo EDO + moniteur 14" S-VGA 0,28 + HP... 6 600 F à débattre. Tél. : 02 47 53 73 67.

Dép. 38. Vds CPU 166 Intel. 600 F et carte mère Asutek P55T P4N 600 F le tout 1 200 F. Tél. : 04 76 84 07 35.

Dép. 42. Vds proc. Pentium 75 MHz 200 F. Bourrat Jean-Michel, au Bourg, 42360 Montchal. Tél. : 04 77 28 74 36.

Dép. 51. Vds carte mère Pentium QDI ISO 9001 2 566 Ko + carte S-VGA Cirrus Logic 5456 + 2 barrettes memm SIMM 8 Mo + extention memm 512 Ko pour CM J15/OPT/MET 700 F le tout. Tél. 03 26 08 74 02.

Dép. 52. Vds pour PC carte mère compatible jusqu'à du P200 : Triton, cache de 256 Ko, 3 slots VLB, 4 slots PCI, 2 entrées IDE - tbe - prix : 450 F. Contact Hervé. Tél. : 25 56 43 62.

Dép. 59. Vends imprimante Citizen 120D+. Chemin frédéric, 44 rue Corneille, 59147 Gondecourt. Tél. : 03 20 32 57 01 après 18h.

Dép. 59. Vds moniteur 14 pouces 500 F. Philippe Sion, 57 Verte rue, 59310 Mouchin. Tél. : 03 20 79 73 01 après 18h.

Dép. 59. Vends cartes vidéo Miro 12Bd, Tseng Lab 4000 ; 200 F, disque dur IBM 540 Mo. Tél. : 03 20 37 31 51.

Dép. 59. Vds carte graphique S-VGA PCI 32 bits 1 Mo ext. 2 Mo : 200 F. Port compris. Tél. à Philippe : 03 27 79 25 24.

Dép. 60. Vds P150+ 8 Mo DFI 256 pipe HDD 1,7 Go West S364V + (si3DVirge + 150 F) CD 4x Excel 16 3 200 F ou Pentium 75 même config 2 900 F. Vds CM PCI 486 DX2-50 + CPU 350 F 4 Mo 30 pins 200 F ou uc 8 Mo HDD 250 Mo CD 2x 2 800 F. Tél. : 03 44 60 63 21.

Dép. 62. Vends Streamer Colorado Jumbo 120 garanti + 10 bandes de 250 Mo : 450 F port compris. Vends carte graphique PCI 4 Mo : 200 F. Tél. : 03 21 57 05 99.

Dép. 62. Dép. 62 uniquement, vends moniteur couleur 14 pouces Packard Bell 1412 SNE 700 F. Tél. : Daniel 03 21 09 40 19.

Dép. 63. Vends joystick + poignée Thrusmaster Flcs et wcs2 avec nouveau ship bon état peu servi prix 600 F les deux + port. Tél. : 04 73 96 67 02 ap. 19h, Patrick Cheminade, 63270 Parent.

Dép. 68. Vds carte son Powersoud Pro carte mère 486DX2/50. Tél. : 03 89 57 15 24.

Dép. 69. Vds Pentium 100 24 Mo DD 2,6Go CD 4x modem 14 000 bds, scanner à main 16 millions couleurs joystick Wingman Extrem carte son HP 25W écran 14" 7 000 F à débattre. Tél. : 04 72 36 09 01 (soir).

Dép. 75. Joystick MS Sidewinder Pro neuf 250 F. Tél. : 01 43 80 21 29 sauf samedi.

Dép. 75. Vends barrettes SIMM 1 Mo 8 ou 9 bits prix 50 F l'unité (pour 386). Contacter Seb au 01 45 86 37 17 ou slom@chez.com.

Dép. 75. Vds carte mère chipset Intel. VX 256 Ko + 32 Mo Ram + carte vidéo S3 Trio V64 + prix : 600 F le tout. Tél. : 01 46 51 70 28, tamtam : 06 01 23 81 88.

Dép. 75. Vds 2 barrettes mémoires 2x16 Mo SDRAM 72pins (36 bits) 70ns : 1 000 F les 2. Demander Jacky au 01 42 41 81 09.

Dép. 75. Vds P120, 16 Mo, DD 850 Mo, CD-Rom 4x, écran 15", souris 3B, carte vidéo 1 Mo et carte son 16 bits prix 5 500 F à débattre. Tél. Michaël 01 40 04 97 21.

Dép. 75. Vends livres «Secrets et astuces Duke 3D» et «Créer des niveaux dans Duke 3D» : 85 F l'un, 150 F les 2. Emmanuel au 01 40 50 14 70 entre 18 et 20h.

Dép. 76. Vend carte mère 486Dx2 66 + 8 Mo de Ram prix 500 F. Tél. : 02 35 31 39 09 le soir.

Dép. 76. Vds imprimante Epson stylus 800+, carte mère Intel. 430VX PCI, Cyrix 120+, carte vidéo S3 Trio 64 PCI 1 Mo. Tout ça à bas prix. Contacter Guillaume 02 35 61 19 70.

Dép. 76. Vds CPU Pentium 120 MHz : prix 600 F frais de port compris. Tél. : 02 35 87 29 39 Guillaume.

Dép. 77. Vds P120 MHz Multimédia : 3 690 F, CM + CPU 150 Hz : 190 F, scanner couleur : 490 F, imprimante couleur HP : 990 F. David au 01 64 52 48 98.

Dép. 77. Vends Hewlett-Packard 486DX250 DD 170 Mo, 8 Mo de Ram, CD-Rom 2X, carte Sound Blaster 16, écran 15" prix : 2 500 F. Tél. : 01 64 09 53 07. Contacter Jean-Marc.

Dép. 77. Vds Pentium 200, 16 Mo, CD 10x, SB, HP 80w, DD 2,5 Go, S3 virge 4 Mo EDO Ram, écran 15", boîtier mini-tour : 6 990 F. Vds 386 SX33, 4 Mo, DD 40 Mo, écran 14" : 990 F. Tél. : 01 64 05 21 55.

Dép. 78. Vds CM 430FX 256 Ko PB + 32Mo Ram : 1 000 F, carte graphique VLB 2 Mo : 150 F, carte graphique ISA 512 Ko : 100 F. Tél. : 01 30 90 84 54. Sylvain ou rép.

Dép. 78. Vends Thrusmaster volant + pédalier T1 très bon état. Tél. : 01 39 68 38 74.

Dép. 78. Vds graveur Sony 920 prix : 2 500 F (à déb.), vds modem US Robot 33600 int : 650 F. Tél. : 01 30 42 82 68.

Dép. 88. Vds CD-Rom 8x 600 F, modem 14 400 bds 500 F, joystick 10F, anciens n° sans CD : 10 F le n°. Ecrire à Richardot Pierre, 30 Route grande côte, 88340 Val-d'Asol ou tél. au 03 29 30 60 05 vers 18h.

Dép. 91. Vds PCV neuf, moyen tour, CM Asus PSST2P4/512 Ko, P166+, 16 Mo EDO, carte vidéo Mystique, CD-Rom Sony 8x, carte Adaptec SCSI2, DD SCSI2 500 Mo : 3 900 F. Tél. : 01 64 46 13 61

Dép. 93. Vds carte graphique S-VGA 400F, vds carte son compatible Sound Blaster 16 : 150 F. Tél. à Christophe. : 01 43 00 06 38.

Dép. 94. Ecran 14" (75 Hz, 60 Hz, 87 Hz), 1024x768 + filtre, 1 000 F. Crix P120 + boostable en P166+, 400 F. Modem 14 400 bauds + logiciels (minitel, fax, transferts), 400 F (externe avec boîte). Tél. : 01 49 62 61 57. Disponible aux heures de repas.

Dép. 94. Vds modem Sony 33600 500 F, moniteur S-VGA 15" neuf 1 600 F échange chaîne hi-fi contre portable 486. Tél. : 06 60 20 03 88, Philippe.

Dép. 94. Vends ATI Mach 64 2 Mo : 200 F, Intel. DX2-66 : 200 F, pack contenant un graveur Philips CDD2600 + 10CDR + carte SCSI Asus SC200 + logiciel de gravure : 2 700 F. Tél. à David au 01 48 77 02 14.

Dép. 95. Vds PC Pentium - matériel informatique - écran scanner - joystick . Tél. : 01 34 10 41 18 après 18h30.

Dép. 95. Vds volant + pédalier Thrusmaster T2 Tb état 700 F ferme (sous garantie). Tél. : 01 34 10 86 21.

JOBS

Dép. 31. Atelier de DVT jeux-vidéo recherche un infographiste 2D-3D maîtrisant 3Dsmax, Photoshop. L'anim. de personnages serait un +. Poste basé à Toulouse. E-mail : runn.software@wanadou.fr.

Dép. 77. Cherche graphistes 2D/3D (3DS max) pour développement jeu vidéo (3d iso). Si possible sur RP. Contacter Nicolas au 01 60 05 29 39 ou hognon@univ-mlv.fr.

Dép. 35. Ultima recherche un directeur de magasin pour Saint-Malo. Merci de bien vouloir contacter Virginie, au 01 43 38 96 31.

Dép. 83. Kirialys, studio de développement basé à Hyères, recherche : programmeurs C/C++ (win32/Direct X, 3D temps réel/IA), et infographistes 3D (3DS Max/3DS4/Photoshop) maîtrisant les spécificités de la 3D temps réel. Expérience dans le jeu vidéo souhaitée. Contact : Serge au 04 94 14 02 02. E-mail : kirialys@toulon.pacwan.net.

CONTACTS

Dép. 34. Possesseur d'une Atari cherche contact, règle de Dungeon Master n°1 VO !!! ; et livre, manuels d'utilisation ayant rapport avec la marque californienne. Ecrire à Molles C, 1 Impasse des palmiers, 34480 Pouzolles.

Dép. 35. Recherche contact sérieux avec graphistes intéressés par la synthèse d'images, les jeux et les mangas X ou pas. Tél. : 02 99 91 60 73.

Dép. 59. Recherche pour loisirs, sur région de Lille, programmeurs pour apprendre ensemble à utiliser DirectX/Games SDK. Contacter François au 03 20 51 79 51 ou e-mail : Fpotentier@nordnet.fr.

Dép. 69. Cherche designer et musicien pour former groupe et développer jeu. Tél. : 04 78 49 93 51 après 18h. Demander David.

AUTRES ACHATS

Dép. 38. Achète jouets Star Wars : figurines véhicules (Kenner 78-85). Demander Alex le w-e au 04 74 92 51 02.

Dép. 68. Recherche solution complète de Myst et de Phantasmagoria. Merci d'avance. Fritsch Christophe, 2A rue du 29 Novembre, 68780 Sentheim.

AUTRES VENTES

Dép. 18. Vends Amiga 1200 Tbe, très peu servi + manette et nombreux disks (jeux et utilitaires) : 2 000 F frais de port compris. Tél. : 02 48 64 17 59, Jack.

Dép. 75. Vends Megadrive + 3 manettes (dont 1 turbo) + adaptateur universel + 9 jeux : 800 F. Tél. : 01 40 35 87 51 ap. 18h à Gilbert.

Dép. 87. Vends PlayStation 8 Mo + 2 manettes + une carte mémoire + jeux. Tél. : 05 55 38 43 53 entre 12h30 et 13h30.

Dép. 91. Vds Saturn + 1 pad + 3 jeux : Sega Rally, WWS 97, Manx tt en tbe. Prix 700 F port gratuit. Tél. : 01 69 45 28 39.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

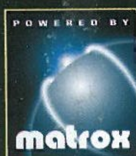
Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos PA à : **Joystick, P. A., 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 87 STANDARD : ☐ PC ☐ MAC ☐ AUTRES

MATROX m3D

Transformez votre PC en console de jeux pour 890 francs seulement



Entrez dans la 3ème dimension avec le nouvel accélérateur de jeux Matrox m3D. Plus besoin de posséder une configuration musclée ni de casser votre tirelire pour entrer dans l'univers surréaliste des jeux 3D. Il suffit de compléter votre carte VGA 2Mo traditionnelle ou vos accélérateurs graphiques Mystique®, Mystique® 220, Millennium et Millennium II avec la carte 3D dédiée jeux de Matrox.

Avec Matrox m3D, vous oubliez les limites de la technologie pour plonger dans l'action des jeux d'aventure et de combat tels que Tomb Raider, Hexen II, Wipeout XL ou Terracide à 30 images par seconde et à des résolutions inédites pouvant atteindre 1024x768 ! Mais ce n'est pas tout: pour vous faire découvrir des effets spéciaux à vous couper le souffle, Matrox m3D est livrée avec deux titres 3D exceptionnels, Ultimate Race™ et MDK : Mission Laguna Beach™, et plus de 20 démos de jeux. Pour 890 francs TTC, exigez l'accélérateur de jeux 3D le plus complet du marché ! Exigez Matrox m3D !



En bonus - jeux 3D :



Et plus de 20 démos dont :



890 FTTC
4 MO





Matrox m3D

- 4 Mo de mémoire SDRAM pour une accélération et des performances 3D accrues
- Fonctions 3D complètes : placage des textures avec correction de la perspective, filtrage bilinéaire, MIP mapping, fogging, alpha blending et effets de transparence
- Affichage 3D en plein écran ou dans une fenêtre
- Upgrade idéal pour les PC à base de cartes mères PCI ou AGP avec slots PCI disponibles. Configuration minimale requise : Pentium® 133
- Contrôleur 3D PowerVR PCX2



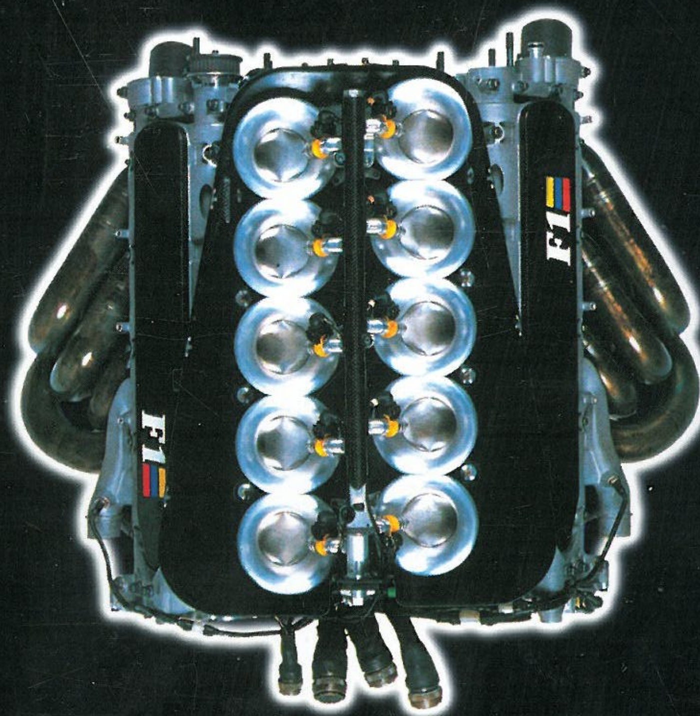
matrox

http://www.matrox.com/mga

Matrox France SARL, 2 rue de la Couture, Silic 225, 94528 Rungis Cedex Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08, COMPUSERVE: GOMATFR, GOMATROX.
Au Québec, appelez: (514) 969-6330

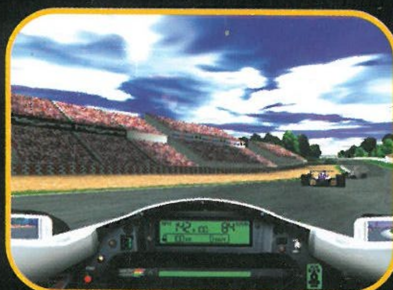
F1 Racing SIMULATION

700 Ch sous le capot de votre PC !!

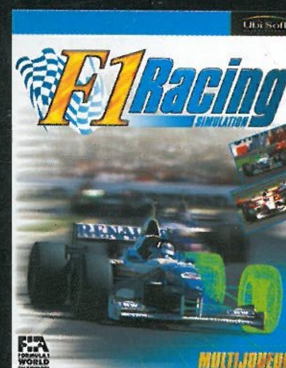


DÉVELOPPÉ AVEC RENAULT















UNE SIMULATION OFFICIELLE DE LA FIA CHAMPIONNAT DU MONDE 1996



JEDI KNIGHT • DARKEARTH • CARTES AGP joystick 87 NOVEMBRE 1997 • 38 F C'EST NOËL ! NON, JE BLAGUE !